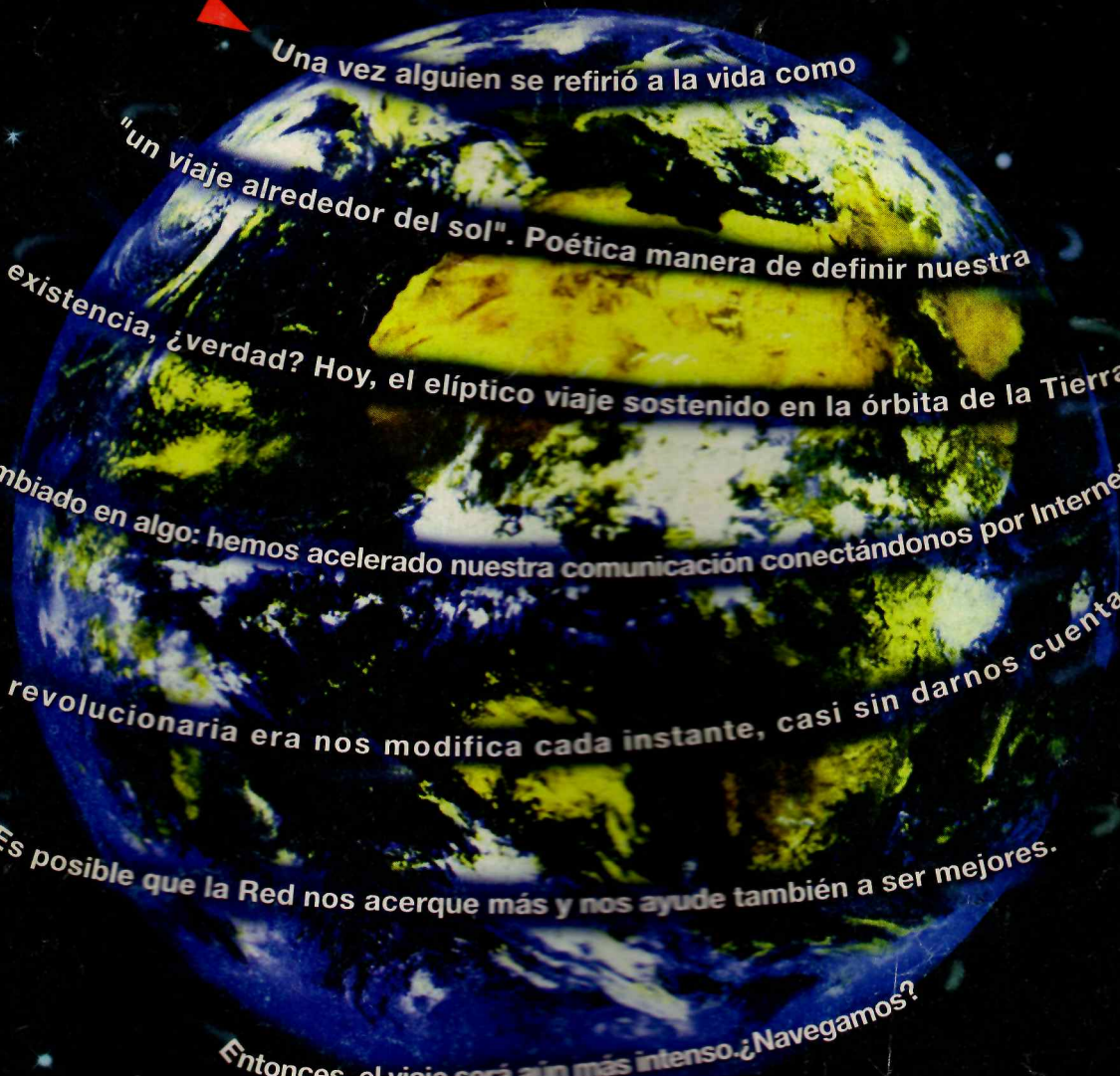




Una vez alguien se refirió a la vida como
"un viaje alrededor del sol". Poética manera de definir nuestra
existencia, ¿verdad? Hoy, el elíptico viaje sostenido en la órbita de la Tierra
ha cambiado en algo: hemos acelerado nuestra comunicación conectándonos por Internet.
Esta revolucionaria era nos modifica cada instante, casi sin darnos cuenta.
Es posible que la Red nos acerque más y nos ayude también a ser mejores.
Entonces, el viaje será aún más intenso. ¿Navegamos?

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

Sumario



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefa de Redacción:
Patricia Delmar

Editor periodístico:
Rubén Borlenghi

Colaboradores:

Diego Sasturain
Martín Valusso
Lorena Blázquez
Flavia Tomaello
Silvia Erlich
Walter Adrián Duer
Florencia Argüello
Juanjo Bruzza
César Cichero
Flavia Tomaello
Damian Zain
Diego Stigliano

Departamento de Arte
Directora: María Corina van Marrewijk

Coordinador: Gonzalo Policastro

Coordinador de Fotografía:
Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y
Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle
Raymond. España: César Litvak. Italia: Augusto
Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador:

Raúl Sgarbella

Gerente de Nuevos Negocios:

Carlos Blassoni

Jefa de Promoción y Publicidad:
Cristina Janon

Ejecutiva de cuentas:

Victoria De Lara

Administración

Director Administrativo Financiero:

Rafael Pannullo

Gerente de Sourcing:

Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:
Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires,
Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo
579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99.

PUBLICACION MENSUAL. Revista,
más CD Rom de regalo \$ 7,90.
Registro de Propiedad Intelectual
en trámite. Impreso en
Donnelley Cochrane Argentina.
Editorial Atlántida S.A., editora

de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad,
Chacra y Negocios.
PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312

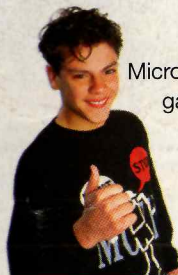


Buenos Aires
Mayo 2000
Número 8

página

6

Beta Tester se busca



Microsoft necesita jugadores para probar un juego. ¿Querés ser un beta tester? En esta nota te lo explicamos.

Especial Internet

Conocé los portales, buscadores y sitios más fantásticos de la Red. Te contamos sus secretos.

página 7

Los 2 CD de regalo

Oddworld: Abe's Odysee, una aventura atrapante + un súper kit de Internet gratis de Advance

página 20



El taller de Lucas

Te mostramos el interior de una súper máquina que a la vez es impresora, fax y escáner.

página 22

Curso Word 2000

página 24

Guardá información de tus experimentos en una tabla de datos como lo hacen los expertos.

página

26

Ciberabuela

Las nuevas tecnologías no son sólo para los más chicos. Te presentamos a una señora con seis nietos y un gran futuro de la mano de su PC.



Música on line

Conectate a la Web con MP3, radio FM, CD... ¡A todo volumen!

página 30



Filatelía en la Red

¿Te gusta coleccionar estampillas? Hacelo on line.

página 42

Rumbo al Oscar con Mac

¡De película! Convertite en un director de cine y vas a dejar con la boca abierta a tus amigos.

página 44



página

43



Shakira, una "ídola" en tu PC

Te contamos donde podés encontrarla. Sólo basta que hagas clic.

El rincón del cibernético

Nos trasladamos a un estudio de grabación y te brindamos los detalles para hacer música analógica... Y todos los sonidos que quieras lograr.

página 46

Diccio-enter



Tomá nota: en estas páginas podrás descubrir los significados de las palabras que más usamos y que a veces desconocemos.

página 47

Cybershopping

¿Cuál es la mejor placa de video? Enterate y comenzá a elegir.

página 49

Llegó el cartero

Más cartas, más amigos. ¿Ya enviaste la tuya?

página

50

Foto de tapa: Focus



30 Le Mans, la carrera

Las 24 horas de una de las carreras más famosas llegan a tu PC. No te pierdas la posibilidad de subirte a cualquiera de estos fabulosos autos.



Reyes de la nieve

31

Adelantate al invierno y sumergite en la nieve. Con **Supreme Snowboarding** hacé las mejores piruetas.

32 Marcianos al ataque

Ed es un extraterrestre de los buenos que vino a salvarnos de los Grimloids, unos rebeldes que acaban de aterrizar su nave en nuestro planeta.



El taller de las matemáticas

33

Aprendé jugando con este programa pensado para quienes no se llevan bien con los números.



Vértigo sobre las olas

34

Una carrera de lanchas que te hará vivir al límite. Hay distintos niveles de complejidad y en todos, un objetivo: tratar de no naufragar.



Súper robot

35

Rocket tiene una tarea muy difícil de cumplir: debe poner orden en un parque de diversiones. ¿Lo ayudamos?



La cueva del truco

36



¿No podés pasar de niveles? Leé estas páginas y encontrá los trucos y secretos que todo gamefánático tiene que saber. Además, fijate bien en los datos enviados por otros colegas. No tienen desperdicio.

Supers games

Juegos a mil por hora...





Programa
beta tester

A tu juego te llamaron

Si te gustan los desafíos, esto es para vos. **Microsoft Argentina** y **Billiken Compu** buscan a los mejores **beta tester** entre los lectores de la rev. ¿Cómo, no sabés qué es eso? La historia es muy interesante, y podés ser parte de ella. Un beta tester es la persona que **prueba** un programa de computación antes de que se ponga a la venta. Está conectado con los programadores, les señala dónde hay un problema y controla una y otra vez el funcionamiento. Opina sobre las imágenes, prueba si los contadores de puntaje funcionan bien, y revisa la dificultad de cada nivel. Microsoft está a punto de sacar a la venta un juego, y pensó que en-

tre las **chicas** y **chicos** que leen **Billiken Compu** había verdaderos **expertos**. Así que... ¡manos a la obra! (o al teclado). Envió un **e-mail** a cualquiera de nuestras direcciones electrónicas, con el asunto **PROGRAMA BETA TESTER**. Como respuesta recibirás todos los detalles. Por ahora te contamos un poco: cada uno de los pre-seleccionados recibirá un **regalo**, y para las y los seleccionados que durante dos meses probarán el nuevo juego de Microsoft, las **sorpresas** serán aún mayores. Atrévete a mostrar cuánto sabés sobre **computación** y **juegos**. Anotate en el programa beta tester de Billiken Compu y Microsoft Argentina.

12 súper páginas

Telefonica

Advance

Especial
Internet

¡Comenzá a surfear la mejor ola!

TODO LO QUE
TENÉS QUE SABER
PARA NAVEGAR
EN INTERNET.
PORTALES,
BUSCADORES Y
SITIOS ESPECIALES
PARA VOS.

Billiken
COMPU

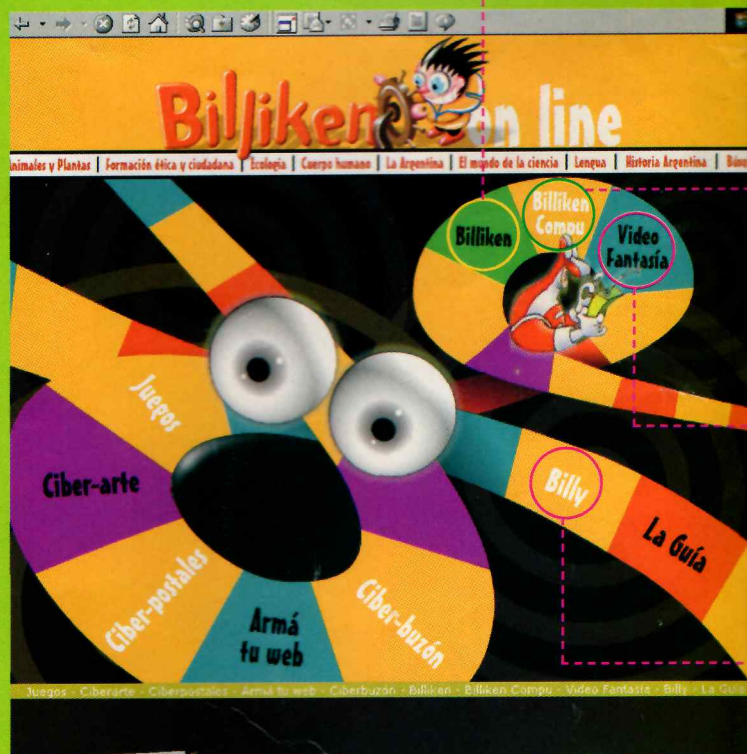
12:30
CHATEO

BILLIKEN EN LA RED DE LOS CHICOS

Encontrate con grandes novedades
y tus amigos de siempre en nuestras páginas de Internet

La red de redes es el lugar donde podés encontrar diversión, informaciones y amigos, pasando de página en página. Las revistas que forman la familia de **Billiken**, **Billiken Video Fantasía** y **Billiken Compu** te esperan en un sitio muy especial: www.billiken.com.ar. Ingresando a la **página principal** encontrarás, además de los accesos a las diferentes revistas, seis súper secciones. Podés dejar tus mensajes en el **Ciber-buzón** o ingresar en **Armá tu web** para crear fácilmente, y en un ratito, tu propia página personal de **Internet**, eligiendo tus colores preferidos. En la prestigiosísima sección **Ciber-Arte** podrás ver las obras que nuestros lectores envían a la redacción e inspirarte para mandarnos la tuya. Otro gran servicio que ofrecen estas páginas son las **Ciber-postales**, donde podés seleccionar una ilustración de uno de nuestros dibujantes y enviársela a tus amigos por **e-mail**. Los más chiquitos, como siempre, podrán visitar el **Billi**; y por supuesto, también encontrarás todo a lo que Billiken te tiene acostumbrado, organizado por temas como **Ecología**, **Formación Ética y Ciudadana**, **Lengua**, **Animales y Plantas** e **Historia Argentina**. ¡Ah! Y no te olvides de visitar la página de **Juegos**: el entretenimiento está asegurado.

Esta es nuestra **página de entrada**. Desde aquí podés llegar a todas las secciones, usando las **palabras clave** o los **links de color**.



www.billiken.com.ar

¿Te gustaría tener **tu propia página Web**? Es muy fácil, si seguís las instrucciones de esta sección. Un dato: elegí colores **distintos** para las letras y el fondo.

LAS PÁGINAS DE TU REVI FAVORITA

Si hacés clic sobre **Billiken** aparecen algunas de las páginas que cada semana encontrás en todos los kioscos. Además de buscar temas en ellas, podés revisar la **base de datos** que está en la página principal, escribiendo un título en el recuadro **buscar**.



BILLIKEN COMPU ON LINE

Nuestros **gamefanáticos**, sus **papis** y **maestros** pueden encontrar material para divertirse e informarse con nuestra versión electrónica y conocer los mejores juegos.



Cada vez que desees conocer en detalle el contenido de la nota de tapa de **Billiken Compu**, no tenés más que **cliquear** en su **sumario**. Además, podés seguir recorriendo nuestras páginas más destacadas.



Este es el espacio con **entretenimientos del Billi**: con el juego de las diferencias, dibujos para colorear, un **memotest** y el **buzoncito**.

TUS MEJORES VIDEOS

En **Billiken Video Fantasía** hay **adivanzas** y **chistes** en secciones donde podés participar por **e-mail**, además de las mejores películas.



Para conocer el título de la película anterior, y la próxima, **buscalos** en la parte inferior de la página.



Especial Internet

MARCÁ TU RUMBO EN EL MAR DIGITAL

Para que se diviertan los chicos de todas las edades

Naveguitos es un sitio pensado para te diviertas y, de paso, estudies un poco. Al ingresar, seleccioná tu edad en la página de bienvenida y automáticamente el sitio te asignará una nave adecuada para que lo recorras. Este sitio está organizado en varias áreas diferentes. En **News**

(noticias) hay información sobre deportes, clima y una cartelera. En el **Escuadrón del conocimiento** verás mucho material útil para el cole. **Galaxia Creativa** trae juegos, recetas de cocina y **Ratos Libres**, que tiene un montón de propuestas para salidas y paseos. En la sección **De todo un**

poco encontrarás muy buenos chistes, dichos y cuentos. No dejes de pasar por el **Desafío Naveguitos**, donde te podrás ganar una compu. La navegación aquí es muy sencilla. No se parece al resto la **Web**, ya que todo el tiempo estás haciendo clic en imágenes y rodeado de dibujos y personajes que se mueven al tocarlos con el mouse. Si te perdiste, encon-

trarás rápidamente tu camino consultando el Mapa del sitio que está en la página principal donde está el **Buscador**.

Aviso: para chatear y acceder a algunos servicios especiales tené en cuenta que es necesario que uno de tus papis complete un formulario con todos tus datos.

www.naveguitos.com.ar



Esta es la pantalla principal. Desde aquí accederás a todas las diferentes secciones que este sitio tiene para ofrecerte.



Este sitio es para chicos de seis a doce años. Los temas están divididos por edades, de manera que, desde los más grandes a los más chicos, todos se diviertan.



13-5 ☺
Mi cumpleaños



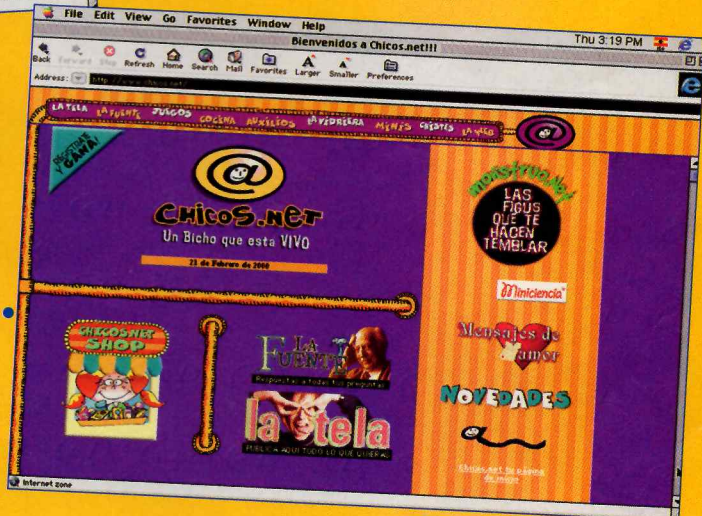
Chicos.net lanzó recientemente el primer álbum de figuritas virtual. Se llama Monstruo.net y hay premios para los primeros diez que completen el álbum. Para participar, sólo tenés que bajarte el álbum, imprimirlo, y cada día podés obtener on line un nuevo paquete con tres nuevas y "asquerosas" figs.

Ingresando en Chicos.net Shop, podrás comprar videos, libros, compactos y programas para la compu. ¡Eso sí! Siempre acompañado por un adulto.



Chicos.net es un portal para chicos de todas las edades. Está dividido en varias secciones muy interesantes, todas pensadas para que te diviertas y te comuniques con otros chicos. Ingresando en **La Vidriera** podés armarte tu propia página Web. Ya hay más de mil chicos de toda Latinoamérica que tienen la suya. La nueva sección **Fans Club** tiene información de tus ídolos y, entre otras cosas, incluye una galería de fotos. En **Enamorad2**, podrás dejar mensajes, contar tu historia de amor y consultar el horóscopo. También es posible encontrar respuestas a tus inquietudes preguntando sobre

cualquier tema en **La Fuente**, donde te contestará un especialista. Los más chiquitos tienen **Minis**: allí hay juegos, entretenimientos y cuentos para ellos. En **La Tela** podés publicar lo que quieras. Está dividido en subsecciones temáticas como **Criticones**, **For Export** y **Yo Soy**, entre otras. También hallarás en este portal tus recetas favoritas en **La Cocina**, y te reirás sin parar en la sección de **Chistes**, a la que le siguen capítulos del cuento **La isla de Badir**. Finalmente, **En La web a tu alcance**, se hacen enlaces con otros sitios de la **Red**, con noticias y curiosidades de todo tipo clasificadas por tema.



TODOS LOS CHICOS EN LA RED

Cuanto se te ocurra y más, está en este portal pensado para vos

www.chicos.net





El Sabio cuenta con un práctico buscador que te permite encontrar en pocos instantes el tema que quieras. ¡Y hay concursos muy divertidos!



el sabio informático

envía tus postales

rincón de cuentos

Probá sus distintas funciones y experimentarás las opciones que ofrece este sitio. Todas están diferenciadas por iconos de color.

animales 3d

Aquí te enseñamos a armar una hermosa jirafa de papel, para que puedas decorar tu cuarto y jugar con todos tus amigos!!



AYUDANTES PARA ESTUDIAR

El Sabio es un verdadero guía para la educación

La Red sigue creciendo y con vientos a favor para todos, porque los sitios educativos también van en aumento. Entre ellos, se destaca **elsabio.com** que con su simpática lechuga se caracteriza por contener un rico panorama de temas muy útiles desarrollados tanto para estudiantes como para docentes. El Sabio trabaja con un plan de acuerdos establecidos con la la **Organización de las Naciones Unidas (ONU)** a fin de incrementar sus contenidos. A su vez, cuenta con el respaldo de fuentes provenientes de enciclopedias muy prestigiosas como Barsa e Hispánica. Entrando a este sitio podrás apreciar

cinco categorías perfectamente diferenciadas, donde se clasifica a los integrantes de la comunidad educativa - ¡vos también estás, claro! -, éstas son: **alumnitos, alumnos, docentes y directivos**. Al mismo tiempo, estas clasificaciones están subdivididas en temas, facilitando de esta manera el recorrido para navegar. Un atractivo más de este nuevo sitio son sus **talleres virtuales**, que enseñan un montón de cosas: crear páginas Web, los secretos de nuestro planeta o del cuerpo humano, y además la posibilidad de participar en una convocatoria para escribir cuentos o dibujar.



Otra alternativa de El Sabio es visitar sus talleres virtuales, allí podrás hacer distintas actividades, dibujo, pintura, literatura, y registrarte como miembro del sitio.



www.elsabio.com/secciones/sec-alumnitos/default.asp



MÁXIMA VELOCIDAD

La transmisión de datos en buenas manos

En términos marinos, navegar a *toda vela* supone la mejor situación para cualquier buen nauta. En términos informáticos, contar con un eficiente y potente servicio de Internet, es lo mismo. Y **Advance Telecomunicaciones** es un ejemplo. A la hora de valorar las soluciones integrales de la



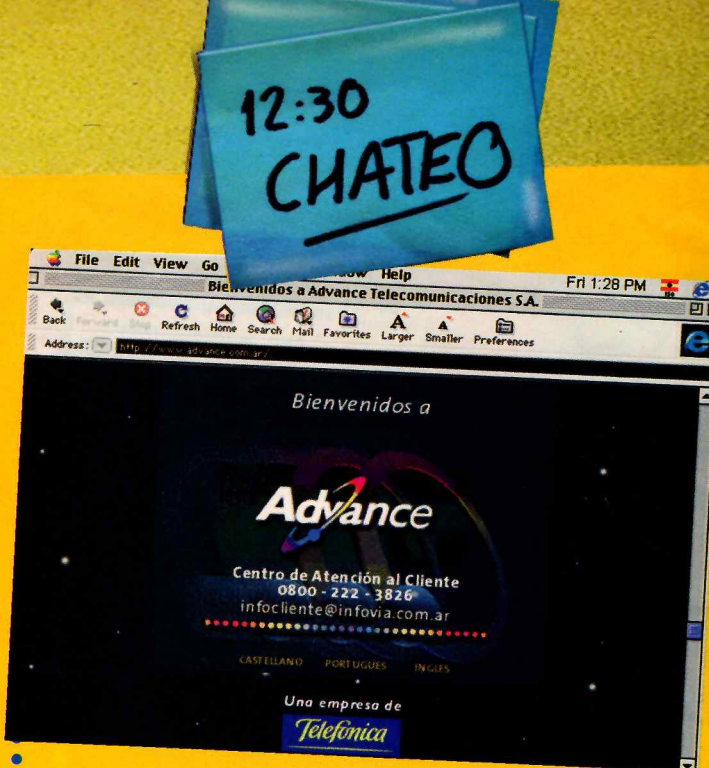
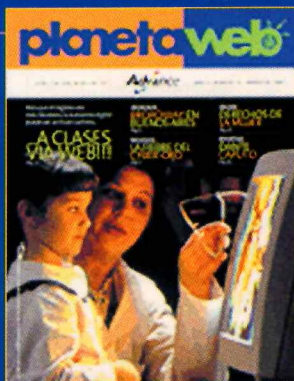
comunicación, esta gran empresa brinda las garantías necesarias para obtener el éxito en los periplos de la Red.

Si vivís en Ushuaia o en San Miguel de Tucumán, no te preocupes, porque Advan-

ce tiene **cobertura geográfica** en todo el país, y posee representantes oficiales en cada provincia. Estos servicios tienen alcance nacional y brindan la posibilidad de ampliarse a destinos internacionales.

Recomendación: visitá **Planeta Web**, la revista que publica **Advance** y que contiene entre otras, páginas dedicadas a los **chicos**, con novedades y propuestas muy atractivas. Desde allí podrás enviar postales, tener tu propio correo electrónico y chatear, además de ponerte al tanto del mundo del espectáculo. Más información: editor@infovia.com.ar

Cliqueá y recorré diferentes ediciones de esta revista: visitá distintas regiones del mundo, indagá en las nuevas tecnologías, y conocé datos súper interesantes a través de las **webfemérides**.



Desde su inicio, se puede entrar a **Telefónica**. Entre sus novedades, se destaca la **Line@ Internet 30 y 60**, para interconectarse y navegar a un costo reducido.



Tras la página principal sigue la presentación donde se aprecian contenidos: **Chat, Planeta Web, Top Mail, Infovia Plus, Links, Correo, Home** y más.



www.advance.com.ar

ABANICO DE COLORES



En este sitio, podrás crear tu propia página Web o tu dirección de correo electrónico.



Francamente vas a quedar más que sorprendido/a una vez que visites este súper colorido portal de **Todokids.com**. ¿Porqué? Simplemente, porque vas a descubrir un pequeño mundo a tu medida. Con una guía visual muy clara podrás clicar en cada tema que te interese: desde las **novedades espaciales**, los cuidados que debemos brindar al **planeta**, o bien "hojear" tranquilamente el **ecodiccionario** (que te sacará muchas dudas para tus **trabajos escolares**), hasta la posibilidad de hacer **experimentos** en tu propia casa, bajo las instrucciones de los expertos

en la materia. Pero es sólo el principio. También te vas a divertir **jugando** con las exclusivas propuestas de **todokids.com** y si querés comunicarte con tus amigos del exterior o de tu mismo colegio, (es absolutamente indistinto, ya lo sabés) podrás hacerlo a través de su **chat**.

Eco espacio

Para los fanáticos del medio ambiente, hay en este sitio un montón de información ilustrada que está muy bien expuesta y que además cuenta con la particularidad de invitarte a que seas un corresponsal verde de **Todokids**. ¿Qué te parece?



Para obtener ayuda escolar, andá al Buscador y escribí el tema que estás interesado en hallar. **Ciencia y tecnología** es otra jugosa materia.



Convertite en un corresponsal verde. Entrá en su sección de Ecología.

www.todokids.com/paginas/ecologia/frecolohome.html

Especial Internet

S 16hs.
Tbol

Si sos de los que adoran las películas y contás con la ventaja de leer o hablar inglés, seleccionamos estos simpáticos sitios que te van a encantar. Se trata de nada menos que de **warner.com** y de **foxxkids.com**.

Imaginate lo que podrás encontrar aquí. La ya histórica **Warner** te llevará a explorar su contenido en un periplo más que hollywoodiense: podrás ver su espacio dedicado a la TV, con los títulos de sus películas, visitar su **home video**, su tienda de regalitos y sus lugares dedicados a los chicos con entretenimientos y juegos. También, y como era de esperar, tendrás la posibilidad de char-
tear con diferentes figuras del espectáculo, visitar las páginas de los **fans**, y pasearte por los estudios del mismo Bugs Bunny. ¿Qué tal?



Foxxkids, a puro color

Un verdadero espectáculo brinda el sitio de la emblemática **Fox**. Además de su contenido puntual sobre **shows** y programas de TV, en el **Fox Family Channel**, tendrás oportunidad de jugar a distintos **games**, como los que aparecen en estas fechas: Dodgeball, Power Rangers, Digimon: Digital Monsters o Nascar Racers. Por otro lado, existe una invitación para que te transformes en miembro del **Fox Kids Club**. Sólo debés enviar una tarjeta postal con tu nombre, dirección y fecha de cumpleaños a dicho club, (P.O.Box 900, Beverly Hills, CA. 90213, U.S.A).



Sugerencias: entrá a
www.warner.com/home-moz3-day.html
Después andá a:

www.acmecity.com/explore/area/batmany encontrarás todo lo que quieras saber del héroe de Ciudad Gótica, su home page, site oficial, y todo mucho más.

www.warner.com



¿FANÁTICOS DEL CINE?

Si dominás el inglés y te gusta el séptimo arte... *Fine!*



www.foxxkids.com

Las sorpresas continúan: no dejes de asistir a **Fox Kids Animation Lab**: hay un montón de actividades divertidas para iniciarte en el mundo de la animación. Y la opción es gratuita.



para
los que
hablan
inglés



BRUNO THE BAD DOG



A line of special Hot Wheels vehicles with over 40 axes that addressed a niche opportunity for the Hot Wheels® brand. Each toy had a unique personality and ability to transform. Invented and designed by LCD and executed by Mattel Inc. 1996. The following are some samples of the entire line.

MORE ➔

Hot Wheels is a trademark of Mattel Inc.

TREASURE TROLLS



LCD supported Ace Novelty in all its product concept and development needs to help make Treasure Trolls a success in the early '90s. LCD subsequently acquired all rights to the Treasure Troll® line.

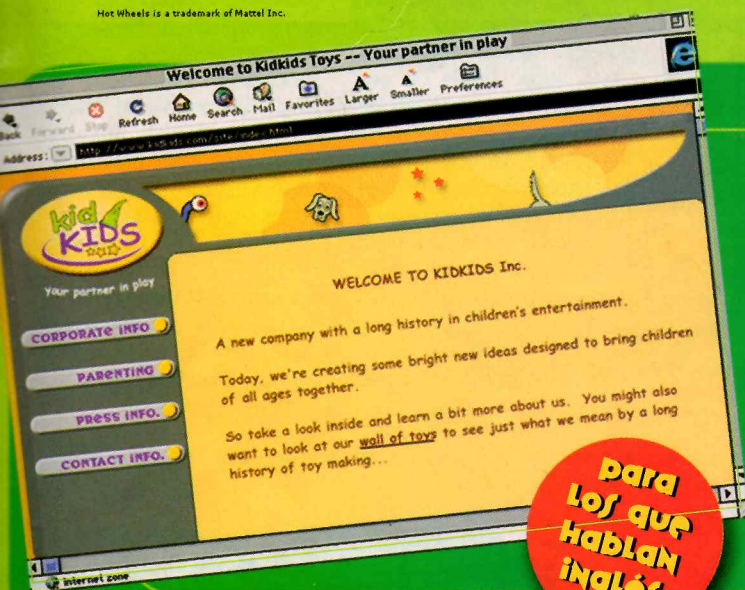
MORE ➔

TALES FROM THE CRYPTKEEPER



La elección de tu juguete favorito es muy simple, recorre el **Wall Toys** de este **síte** y verás cada modelo con todas sus características. La variedad es muy grande... hay para todas las edades.

www.kidkids.com



Para
los que
hablan
inglés



Otro atractivo es entrar en www.kidkids.com/site/parent.htm, donde es posible clicar en más de treinta **links** con información muy útil para los padres: salud, educación y más.

UN ESPACIO PARA DIVERTIRSE

Descubrí los detalles de este sitio súper entretenido



Kidkids Inc. cuenta con una larga trayectoria en el mundo del entretenimiento. Los juguetes que verás en su sitio te dejarán más que maravillado/a. Muchas de tus mascotas predilectas se exhiben en los **links** de estos expertos maestros del juguete. Sólo basta clicar en su **Wall of Toys**. ¡Ya verás lo que pasa!

Vas a toparte con algunos amiguitos muy famosos: los **Trolls**, los integrantes de **Plaza Sésamo** o los terroríficos personajes de **Cuentos de la cripta**, vestidos para la ocasión. También están los **Chevron Cars**. El fundador de Kidkids es el famoso diseñador **Dexter Liu**, más conocido como **Mr. Liu**, quien lleva

más de veinte años en el desarrollo de esta industria. De su gestión fueron surgiendo grandes estrellas que hoy vemos en los estantes de las mejores jugueterías del mundo: Mattel, Tyco Preschool o la moderna Castle Toys, dedicada a los juegos electrónicos.



16hs.
Tbol

PARA SALIR A PASEAR Y COMPRAR

Tomá nota porque estos datos te van a resultar muy útiles para encontrar lo que estás buscando

Si lo que más te gusta es resolver tus dudas y obtener la información más substanciosa vía **Internet**, entonces cada vez que tengas que salir de compras o tengas pensado algún plan para ir de paseo, te proponemos algunos portales y sitios muy apropiados para el caso.

Como habrás notado, cada día surge uno nuevo. Basta mirar con atención los anuncios que se exhiben en la calle, en los subtes o en la misma ruta. Todo lleva

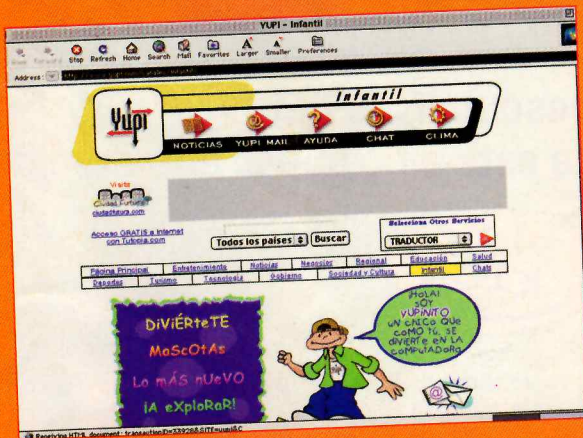
anexado el ya famoso **punto.com**. Así que como la oferta es muy amplia y diversa, con estas páginas queremos ayudarte a conseguir aquello que muchas veces tratás de encontrar y no sabes dónde lograrlo en cuestión de minutos. Vamos a poner un ejemplo simple: querés saber cómo se avicina el clima para el fin de semana. O tu hermana mayor te quiere invitar al cine y necesitás conocer la progra-

mación y tu abuela desea confirmar los horarios del parque de atracciones, entonces la solución está en la Red. Además, otra posibilidad es contar con descuentos para hacer **shopping**. Para todo esto, visitá **yupi.com**, o **xsalir.com** y si querés ahorrar, el site ideal es **cupones.online.com**. Para juguetes, conviene, sin dudarlo, **paisdelasmaravillas.com** o el flamante **jugamos.com**.

No está nada mal, ¿eh? Las posibilidades se suman por cientos de propuestas. En fin, aquí verás las "vidrieras". Vos elegís.



FLECHAS PARA TODAS PARTES



En **yupi.com** hallarás, entre otras virtudes, un espacio para chicos que se llama **Yupinitos**, donde está el **Yupichat**. Descubrí también datos útiles para tu mascota, para atenderla como se merece.

www.yupi.com/canales/infantil/



Este portal es súper práctico: cliqueá en sus secciones de **Cine, Teatro y Variedades, Música, Arte y Cultura, Restaurantes, Movida joven, Deportes y Azar, Paseos y Miniturismo**, etc. Y si vas al buscador junto al relojito llamado "Está por empezar..." encontrarás la información de lo que se podés hacer durante las próximas horas.

¡VIVAN LOS DESCUENTOS!

www.cuponesonline.com

Aprovechá los descuentos e imprimí los cupones que publica cada día cuponesonline.com para hacer compras en rubros tan diversos como calzado, fotografía, moda o bien ¡mascotas!



¿JUGUETONES?

En este nuevo site vas a poder divertirte y participar de sus actividades. Para eso, tendrás que poner un nombre a la pantalla e indicar una contraseña. Luego, pulsá en el cartel que sostiene un perrito y ya está.

www.juguemos.com

¿SALIMOS JUNTOS?



Aquí tenés oportunidad de crear tu propio e-mail o tu página Web. ¡Y también de chatear!

www.xsalir.com



Sectores para ver: Bebé, Recreativos, Didácticos, Muñecos, Nenas, Electrónica y Computación y más.



FESTIVAL DEL JUGUETE

www.paisdelasmavillas.com.ar

Para sentirte como Alicia, entrá en esta Web y recorré sus tesoros cómodamente, con todos los datos que acompañan a cada uno, y sus propios precios. Cuando te decidas, colocalos en el carrito de la compra y llamá a tus padres para "cerrar la operación".



el doble regalo del mes

ODDWORLD

ABE'S ODDYSEE

Abe debe

Juego
Completo

Como los informará el excelente video introductorio, **Abe** es un pobre esclavo que trabaja en las monstruosas **Granjas Hostiles** (*Rupture Farms*) dirigidas por el malísimo **Mullock**. Casi sin querer se enteró de los planes que sus jefes tienen para él y todos los demás **mudokans**: ¡convertirlos en **snacks**! Ahora es un fugitivo y su misión es, solo y sin armas, liberar a la mayor cantidad posible de su

Algunos truquitos

Niveles a elección

En la pantalla principal, manteniendo presionado **SHIFT**, tipeen con los cursores **ABAJO**, **DERECHA**, **IZQUIERDA**, **DERECHA**, **IZQUIERDA**, **DERECHA**, **IZQUIERDA**, **ARRIBA**. Abe dirá "OK" y verán aparecer una lista

COMPARTÍ Y PARTICIPÁ EN ESTA GRAN
AVENTURA QUE LLEVARÁ A TODOS LOS MUDOKANS
DE LA ÉSCLAVITUD A LA LIBERTAD

Lvar a sus hermanos

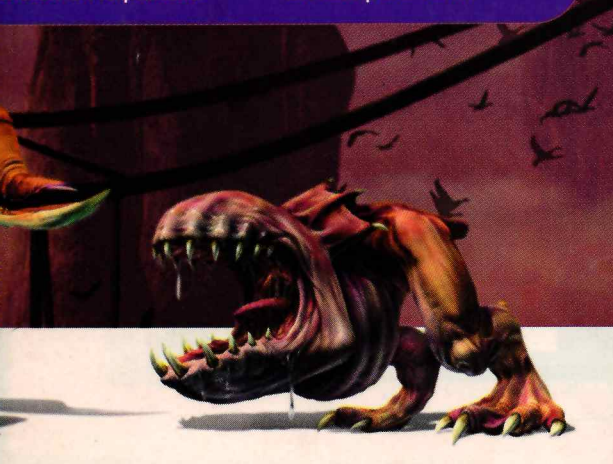
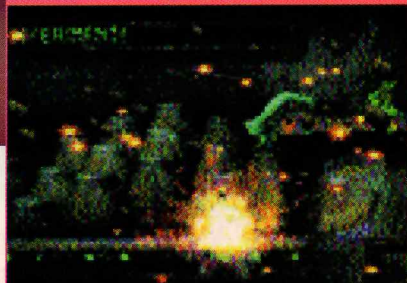
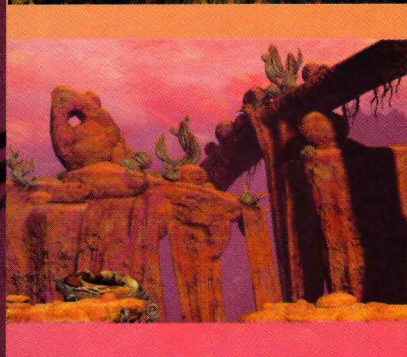
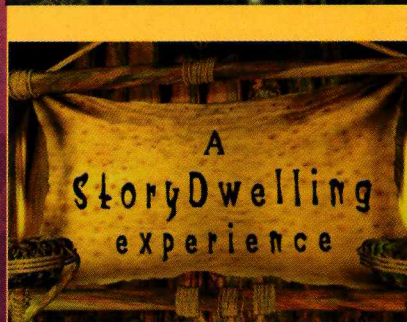
hermanos **mudokans** que
abajan con él además de
eliminar a los terribles guar-
das **gligs** sólo con su astu-
cia (y la de ustedes). Esta ta-
rea le llevará nada menos
que **quince largos y com-
plejos niveles**, en los que
ustedes verá con un montón
de extrañas y horribles cria-
turas. Al final, si todo sale
bien, se convertirá en un ser
valeroso y podrá destruir
las terribles granjas para
siempre. ¡Suerte!

Controles

Controlar a **Abe** es muy fácil
con los **cursores** y las te-
clas **Alt** para caminar, **Ctrl** y
la **barra espaciadora**. Con
los **números** del 0 al 8 pro-
duce diversos sonidos con
los que se comunica con
sus compañeros. Fijense en
los carteles luminosos den-
tro de la fábrica. Les darán la
información necesaria para
ir aprendiendo a resolver las
situaciones más difíciles.

de los niveles. Seleccionen
uno y presionen **ENTER**.
Atención: cargando los
niveles de esta manera,
el juego asumirá que
rescataron a ningún
mudokan en
los niveles previos.
**Seleccionando
videos**
también en la pantalla

principal, manteniendo
presionado **SHIFT**, tipeen
con los cursores **ARRIBA**,
IZQUIERDA, **DERECHA**,
IZQUIERDA, **DERECHA**,
IZQUIERDA, **DERECHA**,
ABAJO y accederán
a una lista de los videos
del juego. Seleccionen
uno y presionen
ENTER para verlo.



Súper kit Internet gratis

iConectate
fácilmente
y comenzá a navegar
cuando quieras!

Advance

Para acceder al servicio
de conexión de Advance, seguí las
instrucciones incluidas en
el pack. Lo único que necesitás
es este número de usuario y clave.

Serial/User

Código/Password

Podés tener todas las casillas
de **web mail** que quieras
a través de Top Mail
www.topmail.com.ar

Empezá a disfrutar
de la Red y viajar por el mundo
en instantes.

CONTIENE
+Microsoft Chat
+Netscape Navigator
+Microsoft Internet
Explorer
+Real Player

Las 100 horas son para utilizar dentro de
los treinta días en que se produce el alta
del sistema. Transcurrido este periodo o
consumidas las horas incluidas (lo que
ocurra primero) el servicio se cortará au-
tomaticamente. Para acceder al servicio
deberá completar los datos requeridos.

100 Horas de navegación

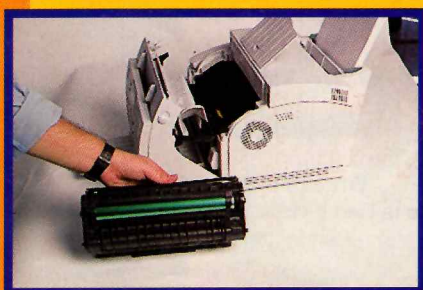


Todos para

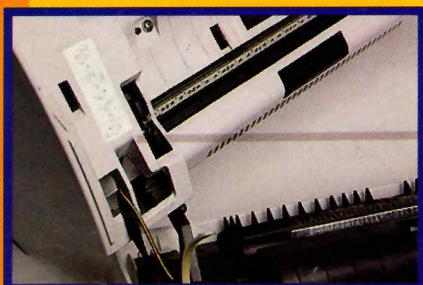
para saber más:

Selenio: un elemento químico que cambia sus características cuando es iluminado. Por eso se lo usa para cubrir el cilindro de las copadoras. Sobre él se forma una imagen invisible del documento que copiás.

OCR: iniciales de Optical Character Recognition, **reconocimiento óptico de caracteres**. Son programas diseñados para revisar la imagen de un texto e identificar cada letra, comparándola con una lista que tienen guardada. Te salvan de tipiar largos textos.



Arriba, el rodillo de selenio. Abajo, parte del sistema del escáner, donde hay fibras ópticas.



Terminás de escribir la **carta** y la imprimís. Suena el teléfono, llega un **fax** y aparece la copia. Tu mamá termina un **dibujo** y antes de guardarlo lo escanea. Para poder hacer todo esto hacen falta una impresora, un fax y un escáner, que llenan una mesa, por lo menos. Mamá busca otra "zapatilla" de conexiones como la de la compu y, resignada, te pide que le ayudes a conectar uno tras otro los equipos. O podés usar el **Xerox Workcentre**, una máquina combinada que contiene varios

Esta máquina tan compleja es controlada por un **microprocesador**, parecido al de tu compu, soldado sobre una placa de circuitos. Junto a ella está el **fax**, con los componentes para las comunicaciones telefónicas.

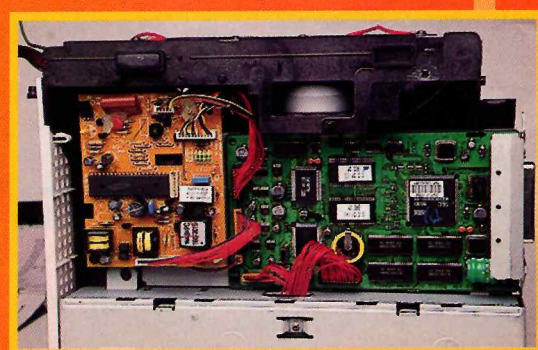
En el CD del equipo está **Text Bridge**, un programa de **reconocimiento de caracteres**. Con él podés pasar por el escáner una hoja impresa y dejar que tu compu reconstruya el texto. ¡No tenés que tipiar más!

sistemas que hacen cada uno de esos trabajos para vos. En equipos como estos, listos para trabajar en casa o en una oficina, hay componentes de gran precisión que se emplean también en los aparatos profesionales, y al estar todos en la misma máquina se abarata el precio del conjunto.

Corazón de láser

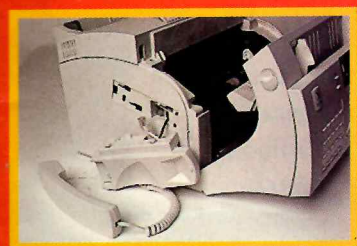
La pieza más compleja es el sistema de **láser** que se usa para las copias. Es un aparato similar al de las fotocopadoras de la misma empresa, y produce co-

pias tomando los datos desde **tres** lugares posibles: la información que le llega desde la **compu**, la imagen tomada por la sección de **escáner** o los faxes que llegan por la **línea telefónica**. En todos los casos, los datos se transforman en impulsos eléctricos y finalmente en puntitos de **toner**, el material que forma la imagen impresa. Para conocer mejor esta maravilla, acercate a la mesa del taller.

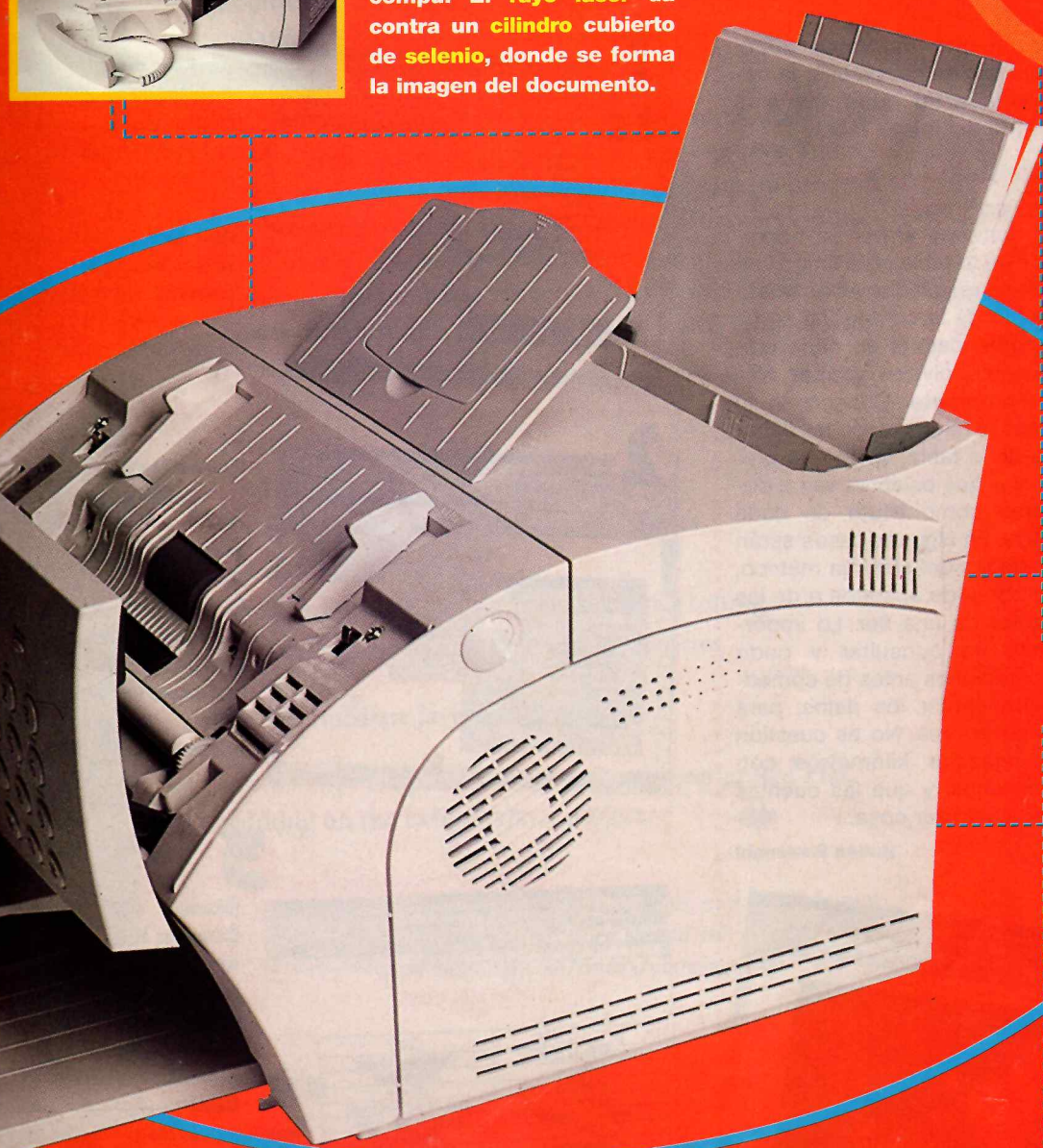


NO

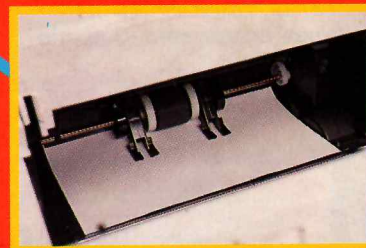
NO ES UN PÁJARO. NO ES UN AVIÓN. Y TAMPOCO ES SUPERMAN. ES UNA MEZCLA DE IMPRESORA, FAX Y ESCÁNER QUE HACE DE TODO, Y LO HACE MUY BIEN



El equipo de láser puede "dibujar" las imágenes de acuerdo a la información del fax, del escáner o de tu compu. El **rayo láser** da contra un **cilindro** cubierto de **selenio**, donde se forma la imagen del documento.



El papel para impresión es arrastrado por rodillos de goma movidos por un motor, para pasar por el sistema de impresión con láser, donde recibe la imagen y luego es impreso.



El material que forma la imagen en una copia láser es el **toner**, un polvo muy fino que se funde con el calor. Este es el depósito de toner, un sólido cartucho plástico descartable (como los cartuchos de tu impresora *inkjet*).

Agradecemos la colaboración de Carlos Cepeda de Xerox Argentina

Supertablas científicas

¿DÓNDE ANOTÁS LOS DATOS DE TUS EXPERIMENTOS E INVESTIGACIONES? EL MEJOR LUGAR ES UNA TABLA, Y AQUÍ TE CONTAMOS CÓMO HACER LAS MEJORES

Con cada experimento que hacés en las clases de Tecnología o en las investigaciones de Naturales o Sociales conocés mejor el trabajo de los científicos y técnicos. Una de sus tareas más importantes es **registrar los datos** de cada experiencia, y una de las maneras más cómodas de hacerlo

documento de **Word 2000**. Para ello se puede usar la opción **Insertar tabla**, que está dentro del menú **Tabla**.

con claridad y paciencia

Te conviene armar un **borrador** de tu tabla para luego volcar los resultados en un documento de la compu. Tal como recomendamos en cada edición, no olvides **grabar frecuentemente**. Cuando en tu clase te hagas cargo del llenado de la tabla, tenés que preguntar qué palabras van a ponerse como **título** de cada parte. En algunos casos serán unidades del sistema métrico, nombres de aparatos o de las partes de una flor. Lo importante es consultar y pedir aclaraciones antes de comenzar a anotar los datos, para evitar errores. No es cuestión de mezclar kilómetros con manzanas, y que las cuentas den cualquier cosa...

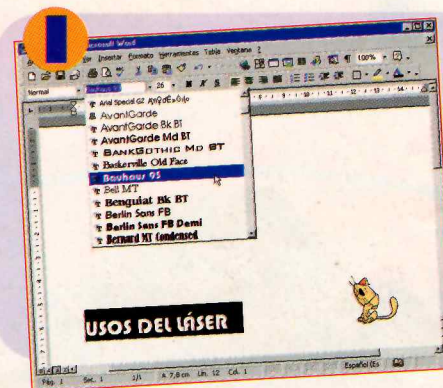
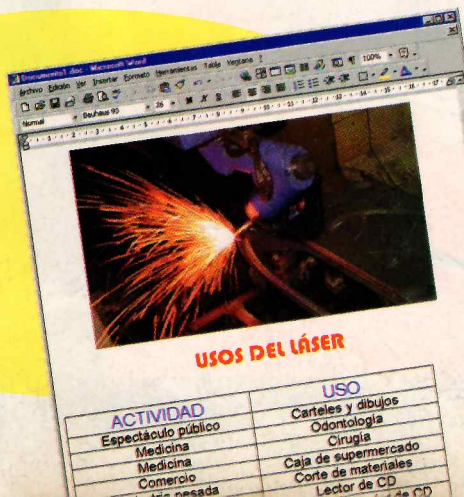
Rubén Borlenghi

¿QUIERÉS VER CÓMO QUEDA?

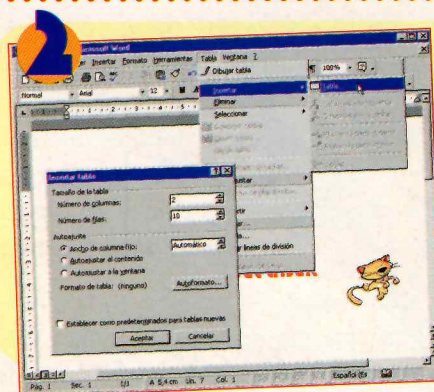
Antes de imprimir tu flamante tabla podés controlar cómo será el trabajo una vez terminado. Buscá **Vista previa** en el menú **Archivo**, y aparecerá una imagen en miniatura de tu documento.

es con una **tabla**. Usando tu compu podés armar planillas muy prolijas, donde junto con tus compañeros podrás anotar todo lo necesario. Esas tablas se arman dentro de un

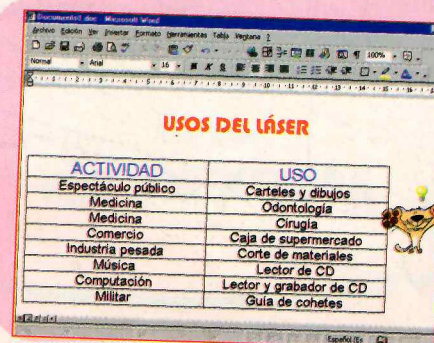
El informe final quedará mejor si lo acompañás con imágenes bajadas de Internet o escaneadas de fotos. La opción que debés emplear es **Insertar imagen**.



Abrió un documento nuevo, escribí el título del trabajo, seleccionalo y abrí el listado de las fuentes para elegir una que te agrade. A la derecha del nombre de la tipografía debes seleccionar el tamaño.



Pasá ahora al menú **Tabla**. Allí encontrarás **Insertar** y enseguida **Insertar tabla**. Elegí el tamaño de la misma, que se define por las cantidad de **columnas** (que son verticales) y de **filas** (que son horizontales).



¡Manos a la obra! Cuando hayas revisado los datos que recolectaron tus compañeros y vos, estarás listo para pasarlos a la tabla. Cada lugar donde va un dato se llama **celda**, y el texto puede centrarse.

**¿Sabés
quién
hace
los discos
compactos
que vos
recibís
con juegos,
enciclopedias,
música
y programas
de computación?**

MEXICO 2835
(1223) Buenos Aires
Tel.: 4957-7777 • Fax: 4931-3872
E-mail: ventas@epsa-ep.com.ar
<http://www.epsa-ep.com.ar>

CPSA



**FABRICACION DE
DISCOS COMPACTOS**

La abuela cibernética

¿SABÉS CÓMO BUSCAR RECETAS POR INTERNET? ¿Y ENVIAR POSTALES POR E-MAIL? PODÉS PREGUNTARLE A CLARA, QUE LE ENSEÑÓ A SUS NIETOS.

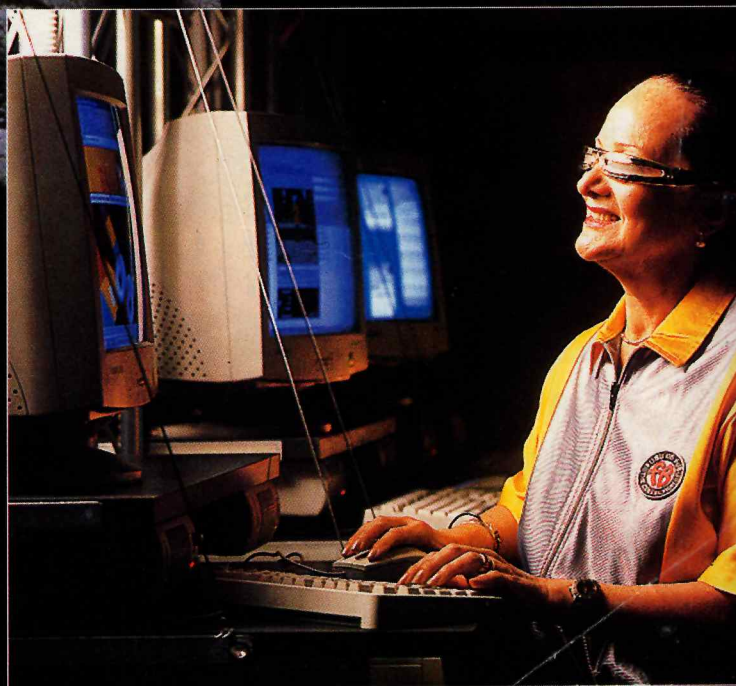
Las discusiones en casa de Clara comienzan cuando Patricio les apaga la compu a sus hermanos. Una de las que se queja es Florencia, que estaba vistiendo una muñeca en la pantalla. La otra que se enoja es Belén, que luego de escribir una postal estaba por enviarla a través de Internet. Patricio tiene dos años, Florencia tres y Belén ocho. Son tres de los seis nietos de Clara Bustos, una feliz y atareada abuela que usa su computadora con tanta naturalidad como sus recetas de cocina.

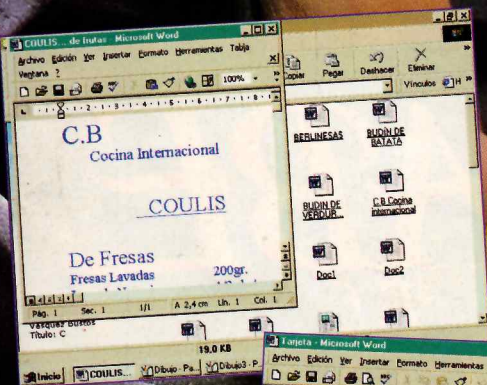
Presente y futuro

Su mamá le dijo que una abuela debe estar actualizada para interesar a los nietos. Y ella lo cumple al pie de la letra. Instaló en su casa una PC para que sus nietos tu-

vieran un lugar donde jugar y organizar materiales para el cole. Más tarde la incorporó, como herramienta, en sus dos ocupaciones cotidianas: dar clases de cocina y preparar velas decorativas. Así es que, armada de **Word** y de paciencia, escribió las recetas que luego imprimió para sus alumnas. Usando **Power Point** diseñó sus tarjetas comerciales y las páginas ilustradas que muestran los muchos modelos de velas que comercializa. Emplea diariamente el correo electrónico y la **Web** para estar comunicada y conseguir nuevos modelos. Usa la compu todos los días, se divierte, trabaja y está siempre cerca de los juegos y las necesidades de sus nietos, lista para acompañarlos al siglo veintiuno.

Emilio Rubio





Las recetas de Clara llegan a sus alumnas prolijamente impresas, luego de agregarles novedades, comentarios e ilustraciones.

Los nietos en pleno rodeando a su abuela, confirman que la compu es un medio más para divertirse mucho y aprender siempre en familia.



Fotos: Juanjo Bruzza

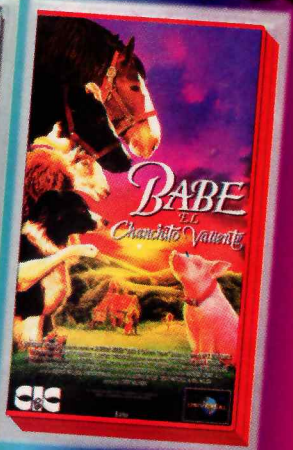
La compu y la impresora son valiosas herramientas a la hora de preparar tarjetas donde se publicitan las velas decorativas.



*Entró en la granja,
se metió en líos,
¡y salió en video!*

Biliken VIDEO FANTASÍA

\$1790



BABA EL Chanchito Valiente

Biliken VIDEO FANTASÍA

Tu nueva colección
de grandes éxitos



©1995 UNIVERSAL CITY STUDIOS
TODOS LOS DERECHOS ESTAN RESERVADOS

Ya está en los kioscos **el video + la revista** de juegos y entretenimientos

Billiken
COMPU

suple

games

Juegos a mil por hora...

Aprende
los mejores
TRUCOS

24 horas de Le Mans
Hydro Thunder
Supreme Snowboarding
Attack of the Saucerman
El taller de las Matemáticas
Rocket: Robot on wheels

Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

24 HEURES DU MANS the game Le Mans, la carrera

LA FAMOSA PRUEBA DE RESISTENCIA LLEGA A TU PC



Ranking	
ARGUMENTO	7
GRÁFICA	9
SONIDO	8
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	8

Las 24 Horas de Le Mans es una de las carreras más famosas de la historia. Infogrames adquirió la licencia oficial de A.C.O., la organizadora de la carrera y lanzó este juego genial que recrea el ambiente de esta legendaria competencia. Los diseñadores aseguran que los modelos 3D están tomados de los coches auténticos, no sólo en su aspecto exterior sino también en las características técnicas. Inicialmente podés elegir entre doce autos divididos en tres categorías: GT1, GT2 y Prototipos. Como en muchos otros juegos, a medida que avanzás en tu carrera como piloto, se van

habilitando nuevos bólidos. En los autos es posible regular varios parámetros. Podés jugar Las 24 Horas Le Mans en modo Arcade, Campeonato o Le Mans. El primero es el menos exigente y es ideal para ponerse a tono con el juego. El modo Le Mans incluye la opción de correr la carrera en tiempo real, o sea... ¡veinticuatro horas de verdad! Igualmente, se puede dividir en etapas. En síntesis, 24 Horas de Le Mans es un juego con excelentes gráficos y muchas opciones que apunta a divertirte instantáneamente, y lo consigue.

Diego Sasturain



Podés correr no sólo en Le Mans, sino también en otros circuitos donde A.C.O. organiza sus carreras.



24 Horas de Le Mans apuesta a la diversión y se acerca más a un juego tipo arcade que a un simulador estricto.



Uno de los detalles gráficos más espectaculares son las puestas y salidas de sol, que parecen reales.



Los modelos 3D de los autos son muy detallados y es un placer verlos circular por la pista.

ficha

Nombre: 24 Horas de Le Mans - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Infogrames - **Compañía:** Eutechnyx - **Género:** Carreras **Jugadores:** 1 - **Requisitos:** P 233 MHz, 32 Mb de RAM, 300 MB de espacio en disco, CD 8X, placa de video de 4 MB compatible Direct 3D, DirectX 6.1, Windows 95/98.

DEPORTES
EXTREMOS
PARA ANTICIPAR
UN INVIERNO
BLANCO
EN LA COMPU

Reyes de la nieve



Ranking	
ARGUMENTO	7
GRÁFICA	9
SONIDO	9
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	8,5

Aparecido en Europa a fines del año pasado, **Supreme Snowboarding** trata de hacer las **pruebas** y **piruetas** más complicadas y deslizarse a toda velocidad pendiente abajo. Hacer **giros de 360 grados** es muy fácil con sólo un rato de práctica. Hay seis corredores para elegir, cuatro chicos y dos chicas. Cada uno tiene su propia personalidad y estilo. También hay tablas de distintos tipos, que varían en flexibilidad, velocidad y capacidad de giro. Las diferencias entre una y otra son notorias. Una de las mejores características es que los **controles** son muy sencillos y con cinco teclas se tiene completo dominio del **snowboarder**. Hay tres modos de juego: **Arcade**, **Championship** y **Single Race**. A su vez, hay carreras, saltos y pruebas de destreza.

Sus gráficos son grandiosos. Cada corredor está compuesto por más de 2.000 polígonos. Una nueva técnica permite que no haya espacios vacíos entre ellos. Los cuerpos se ven muy completos y perfectamente articulados. Las animaciones son muy **detalladas** y realistas. Las luces y las condiciones climáticas están excelentemente desarrolladas. En los efectos de luz, este juego incorpora sombras volumétricas que hacen que los objetos tridimensionales se dibujen mejor que nunca. **Supreme Snowboarding**, porque está tan bien hecho que atrapa desde el comienzo.



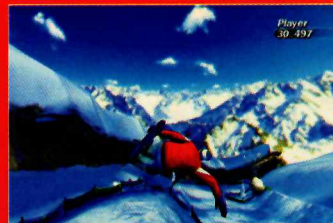
Andrés Rotaina



Los **replays** son excelentes y permiten ver los errores. La cámara está bien ubicada para captar cada detalle.



En las pruebas Big Air hay que realizar los saltos más espectaculares y largos que se puedan... y caer parado.



Los trucos más complejos requieren un poco de práctica. Los controles son sencillos e invitan a probarlos.



Los efectos de luz son impresionantes. El juego permite elegir condiciones climáticas entre otras opciones.

ficha

Nombre: Supreme Snowboarding - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Infogrames - **Compañía:** Housemarque - **Género:** Deportivo - **Jugadores:** 1-2 - **Requerimientos:** PII 233 Mhz, 64 Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D de 16 MB, CD 4X, tarjeta de sonido, DirectX 7.0, Windows 95/98.

UNA aventura para pc

r a n k i n g

ARGUMENTO 8

GRÁFICA 6

SONIDO 7

DIVERSIÓN 8

PROMEDIO 7,5

ATTACK of the SAUCERMAN!

Marcianos al ataque

A PESAR DE SU APARIENCIA AMENAZANTE,
ED ES UN HÉROE
Y VIENE A SALVARNOS

Aunque parezca una amenaza, Ed es el salvador de la Tierra. Este alienígena *grimloid* trabaja para la Liga de Protección Grimloide y es el cuidador de nuestro planeta. Una nave *Grimloid* rebelde aterrizó en la Tierra y pretende instalar una colonia de cría de las *Neds*, unas criaturas amarillas. Esto podría causar graves desequilibrios energéticos. Ed debe recoger todos los *Neds* y derrotar a los otros *grimloids* para salvar a la Tierra con el *P.O.D.*, una bola de metal líquido que lo acompaña a todos lados. *Attack of the Saucerman* combina elementos de juego de plataformas y de tirador en primera persona.

Esta unión es muy buena porque fusiona desafíos de distintos tipos. Como otros juegos, esta realización está estructurada en enormes niveles que requieren bastante paciencia, aunque se avanza rápidamente y la acción nunca decae. Como es un juego creado originalmente para PlayStation del que más tarde se hizo la presente versión para PC, *Attack of the Saucerman* conserva todas las características propias de un juego de consola. Resulta óptimo en cuanto al clima y al modo de practicarlo, pero tiene su contra a la hora de guardar los partidos.

Andrés Rotaina



La calidad gráfica no es muy buena. Sin embargo, los escenarios sí están bien resueltos.



Ed tiene un sistema de mira muy logrado que no requiere apuntar a un enemigo para dar en el blanco.



Con los movimientos clásicos de un juego de plataformas, Ed puede desplazarse de costado, como un tirador.

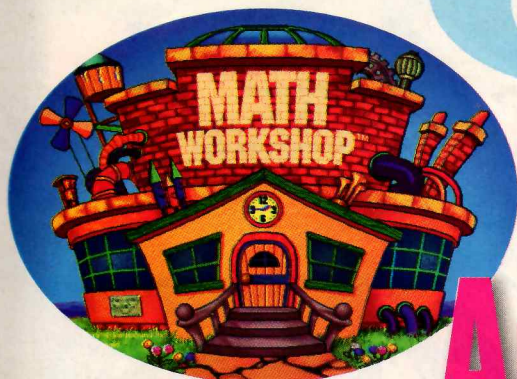


El P.O.D. siempre acompaña a Ed y es muy útil. Dispone de distintos tipos de explosivos y almacena Neds.

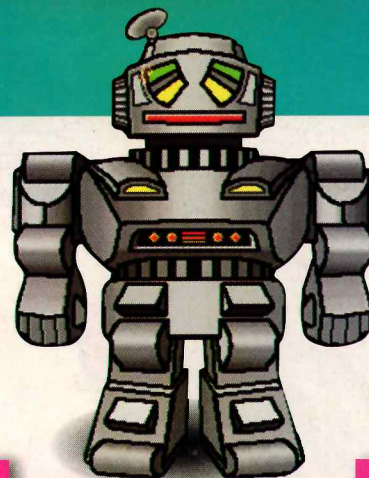
f i c h a

Nombre: Attack of the Saucerman - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Psygnosis - **Compañía:** Fube Industries - **Requerimientos mínimos:** PC Pentium 166, 16 MB de RAM, video de 1MB, CD 4X, Direct X 6.0, Windows 95/98.

para Los Más chiquititos



LLEGÓ UN EXCELENTE
CD EDUCATIVO
DE MATEMÁTICAS



Aprender jugando

Para muchos chicos las matemáticas son lo más difícil. Con la idea de que no resulte así, surgió **El taller de las Matemáticas** que las convierte en algo divertido y accesible. El conjunto de sus entretenimientos busca ejercitar el razonamiento lógico y matemático sin que aparezcan números en la pantalla. Así se puede superar la "fobia a las cuentas". Los seis juegos de este CD se pueden dividir en dos clases: los **rompecabezas** y los de **cálculo**. En estos últimos es posible ejercitar las operaciones básicas de la **aritmética** (suma, resta, multiplicación y división) y las **fracciones**. Los rompecabezas son imaginativos y están bien diseñados. Algunos son muy complicados y resolverlos puede llevar un buen rato. Todos los juegos tienen **tres niveles** de

dificultad progresiva por lo que no se agotan rápidamente. La interfase es un poco anticuada y pone en evidencia la edad del programa. Sin embargo, está bien resuelta y es clara aunque hay que acostumbrarse a que el cursor no se convierta en una manito al colocarlo sobre una zona "clicable", como en los programas más modernos. Un detalle interesante es que es compatible con **PC y Mac**, por lo que nadie se queda afuera.

Diego Sasturain



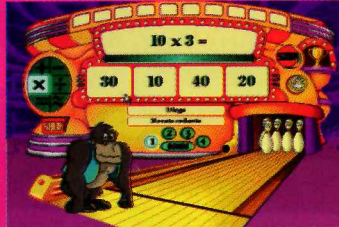
Para comenzar a jugar, sólo hay que ingresar un nombre y seleccionar un entretenimiento. ¡Adelante!



Los rompecabezas requieren bastante paciencia, sobre todo los más complicados. ¡Calma...!



Una vez armadas correctamente, las escenas se animan y siempre pasa algo muy divertido.



Aquí se ejercitan las operaciones básicas. Se agregará un bolo con cada cuenta bien resuelta.



Este entretenimiento relaciona las fracciones con los ritmos musicales y es excelente. ¡Próballo!

ficha

Nombre: El taller de las matemáticas- Distribuidor: Edusoft - Editor: Active Mind - Compañía: Broder-bound - Género: Educativo.

Lo Mejor de



Vértigo sobre las olas

CARRERAS DE LANCHAS EN PLAYSTATION

r a n k i n g

ARGUMENTO	6
GRÁFICA	7
SONIDO	6
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	7

Creado originalmente para máquinas de salón, **Hydro Thunder** no es un simulador y su fuerte tampoco es el realismo. Se trata de carreras a toda velocidad, con saltos increíbles, donde se vive el peligro de naufragar a cada instante. Un año después de la aparición de este título para **Dreamcast**, llega la versión para **PlayStation**. Respecto de esta versión anterior, la de **Play** gana en algunos as-

pectos y pierde en otros. Gana en algunas opciones que se han agregado, como los modos **Circuit** y **Time trial** (contra reloj) y pierde fundamentalmente en la parte gráfica. Esto es una pena porque, si bien es cierto que la **Play** está lejos de la consola de **Sega** en potencia gráfica, la conversión podría ser mejor. En cuanto a las opciones del juego, hay nueve lanchas diferentes, clasificadas en tres categorías de acuerdo al grado de dificultad de manejo que presentan. Algunas son bastante fáciles de controlar, aunque no son muy veloces. Otras son difíciles de conducir pero a la vez, muy resistentes a los golpes o muy rápidas. Cada jugador puede buscar la que le resulte más cómoda según su estilo de manejo. Cuando se haya dominado el juego, es bueno

tomarse un tiempo y probar todas las lanchas porque es muy diferente correr con una que con otra. Los circuitos son doce, y se van desbloqueando a medida que se avanza en el juego. Las escenas están ambientadas en distintos lugares del planeta e incluyen numerosos atajos y caminos secretos que hay que descubrir para ganar. Un detalle: jugando uno solo contra la máquina, la velocidad de los oponentes cambia de acuerdo a la lancha que se elija. **Hydro Thunder** es un buen juego, pero sólo recomendable para los realmente fanáticos de las carreras.

Andrés Rotaina



Los gráficos son buenos pero no dan demasiada sensación de velocidad.



Las lanchas son espectaculares y están ordenadas por dificultad de manejo.



Para ganar, es necesario conocer todos los atajos de las carreras.



En el modo **Circuit**, se van acumulando premios en dinero por carrera ganada.

f i c h a

Nombre: Hydro Thunder - Editor: Midway - Compañía: Midway - Género: Carreras Jugadores: 1-2 - Periféricos: Analog Memory Pack.



Un robot en problemas

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	7
SONIDO	7
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	7,5

NOCHE DE LOCURA CON ROCKET: PONIENDO ORDEN EN UN PARQUE DE DIVERSIONES

Rocket es un robot de mantenimiento del parque de diversiones **Whoopie World**, que está por ser inaugurado. La noche previa a la apertura, el mapache **Jojo**, compañero de la morsa **Whoopie**, la mascota principal del parque, se volvió completamente loco de envidia y destrozó todo: los juegos no funcionan y hay *tickets* tirados por todos lados. Nuestro protagonista tiene una noche para poner todo en orden frente al momento de la inauguración. El ritmo de Rocket es más pausa-

do y orientado a la resolución de problemas comparado con otros *platformers* como **Rayman** o **Tonic Trouble**. Estos *puzzles* son fantásticos y resultan además los más imaginativos de todos los tiempos. Y es que están apoyados por los más complejos cálculos programados para un juego de **N64**. En la parte gráfica, teniendo en cuenta las limitaciones de consola de **Nintendo** y para que la física del juego luzca plenamente, los diseñadores sacrificaron algo de detalle en los fondos en favor de la fluidez de los movimientos de Roc-

ket. En el momento de su aparición, este juego parecía un poco "tapado" por otros títulos. Sin embargo, de a poco se fue haciendo un merecido lugar entre los fanáticos de la **N64**. No dejen pasar **Rocket**, porque es de lo mejor.

Analía Firpo



Los fondos de esta aventura son bastante simples, pero no dejan de ser atractivos.



La estrella del parque es la morsa **Whoopie**. Muerto de celos, **Jojo** se volvió loco y sembró el caos en el parque.



El juego está articulado en siete gigantescos escenarios divididos en subniveles y llenos de fantásticos minijuegos.



Las aventuras de Rocket son muy imaginativas y representan un desafío mayor que otras realizaciones.



Los personajes se mueven con mucha fluidez y realismo gracias a la extraordinaria resolución desarrollada.

ficha

Nombre: Rocket: Robot on wheels - Editor: Nintendo - Compañía: Sucker Punch - Género: Aventura - Jugadores: 1 - Periféricos: Rumble pak

La cueva del truco

TRUCOS PARA
TODOS LOS JUEGOS
(Y LOS GUSTOS)

PC

Force Commander

Command Points ilimitados

En la pantalla de selección de jugadores, creen uno nuevo que se llame "The Galaxy Is Yours". Durante el juego, sólo necesitan presionar M para obtener 500 Command Points. Lo pueden hacer cuantas veces quieran. No se puede aplicar este truco a otros jugadores creados previamente.

Unidad duplicada

Si un transporte de unidades es destruido, retiren una unidad en el mismo momento en que éste explota. Esa unidad será duplicada.

Monster Truck Madness 2

Atajo en Farm Road 29

Cuando pasen el tercer *checkpoint*, tienen que girar inmediatamente hacia la izquierda y seguir las vías. Deben seguir por la izquierda de las vías hasta ver el cuarto *checkpoint*. Si lo hacen bien, pueden descontar hasta siete segundos de su tiempo de vuelta.

Hockey sobre hielo

Antes que nada, seleccionen el clima "nieve" y la pista Breakneck Ridge. Luego, vayan al lago que está en el centro de la pista y encontrarán un disco de hockey gigante. Pueden ingresar en modo *multiplayer* y comenzar un partido.

Autocine

En la pista **Scrapyard Run**, conduzcan hasta llegar a un grupo de vías de tren. Giren hacia la izquierda y sigan las vías hasta que el autocine aparezca a la derecha.

Desactivar el daño a los camiones

Tipear TREF durante el juego.

NINTENDO 64

Ridge Racer 64

Caddy Car

Para conseguir el súper rápido Caddy Car, comiencen un juego nuevo y corran antes que nada la primera carrera Grand Prix. No bien comiencen, giren 180 grados y conduzcan hacia la pared de ladrillos. Atraviésenla. Ganen esta carre-

ra en sentido inverso y el Caddy Car se habilitará.

Lista de autos

Esta es una lista de todos los coches especiales y la clase a la que pertenecen. Los coches (excepto lo de categoría novicio) se obtienen derrotándolos en el modo Car Duel.

Novice: F/A Racing, RT Ryukyu, Pac Racing, RT Solvalou.

Intermediate: RT Pink Mappy, RT Blue Mappy, RT Xevious Red.

Expert: RT Nebulasray, RT Bosconian, Galaga Prid's.

Novice Extra: Galaga Carrot, RT Xevious Green, Dig Racing Team.

Intermediate Extra: Micro Mouse Mappy, 13th Racing Kid, White Angel.

Expert Extra: Digipen Racing, Assoluto Infinito, Age Solo Supernova.

Speed: Atomic Purple, Extreme Green, Terrazi Terrific.

Speed Extra: Lizard Nightmare.

Z Class: Screamin' Eagle.

PLAYSTATION

Misión Imposible

Códigos de los niveles

Carguen el juego, vayan a **password** e ingresen alguna de las siguientes.

Nivel/Password

2. Subpen / HILKJTKUMLBF

3. Embassy Function/PMC-QEQPJQQDQ

4. Warehouse / KNDPFTPLQYDO

5. KGB HQ / LDEESUVPRWGB

6. Security Hallway / LFERHGVXJGP

7. Sewege Control / LBEHSFVNRTGG

8. Escape (SECURITY HALLWAY) / LPEKSMVQXOGC

9. Escape (KGB HQ) / NIQNKR-QUSLHF

10. Fire Alarm/ NQQQKLRSNHJ.

11. Interrogation Room/ AMRQMJSUNQPO

12. Interrogation Hallway / BBME-NISNNTKG.

13. Interrogation Infirmary / CEN-HOQGWIVLD.

14. CIA Rooftop / CINKPTGUILLF.

15. Terminal Room / BQMMTUG-HUNKJ.

16. Rooftop Escape / BOMNOGG-VURKL.

17. Station / MEPHFQTWVVD.

18. Train Car #1(CANDICE) / MIPKGTUUVLJF.

19. Train Car #2(MAX) / FLNNEP-TITPIK.

20. Train Roof / MGNQFHTKTSIM.

21. Subpen / DHJLSIRKJFP.

22. Tunnel / DKILMIUMKXFH.

23. Mainland / OMGSKPIIJPNK.

24. Gunboat / DNGOLHIKJSNM.

DREAMCAST

Chu Chu Rocket

Habilitar a Chao

Al completar 25 niveles en modo Stage Challenge, Chao, de Sonic Adventure, reemplazará a los ratones.

Modo Hard

Completar 25 niveles de modo Normal.

Modo Mania

Completar 25 niveles de modo Hard.

Modo Special

Completar 25 niveles de modo Mania.

Beta de Dreamkey

Chu Chu Rocket incluye en su CD una beta del nuevo navegador de Sega, **Dreamkey**, incluido para ver la página del juego y que es más rápido que el navegador que viene con la Dreamcast. Además, permite escuchar sonidos en formato **MIDI** y **WAV** y guardarlos en la VMU. Ingresando en la página de Chu Chu Rocket y presionando **Ctrl + O** en el teclado de la Dreamcast, el *browser* se desbloquea y se puede navegar libremente por la red.

Vos los enviaste

Estos son algunos de los trucos que nos enviaron ustedes, nuestros gamefanáticos lectores. Gracias por compartirlos.

Episode I Racer (PC)

Enviados por **Santiago Lescano** de Córdoba:

Para ingresarlos, primero hay que presionar Backspace

Give me life: Energía al máximo.

From above: Mueve la cámara sobre la cabeza de los personajes.

Naughty naughty: La cámara se ubica detrás de los personajes.

But I feel so good: El poder de empujar tiene color rojo.

Perfection: El poder de empujar es mortal.

I really stink: Cambia el nivel de dificultad a fácil.

Drop a beat: La imagen tiene un raro efecto.

Perf: Muestra cómo están hechos los objetos.

Beyond cinema: La pantalla se pone como si fuera una película.

TOCA Touring Car Championship (PC)

Santiago Merlini, de San Jorge, Santa Fe, manda estos:

Nos escribe Santiago: "Deben ingresar estos códigos como nombre del piloto, si lo hicieron bien escucharán la frase *"cheat mode enabled"* y los siguientes son:

SKINNY: Solamente las ruedas.

CARTASTIC: Todos los coches.

DOUBLE: Todas las pistas.

OUCH: Modalidad de batalla.

MOVIE: Choques graciosos.

SKATES: Turbo.

RUBBER: Choques rebotantes.

REPEL: Los demás coches se hacen a un lado."

Tomb Raider Gold (PC)

Melisa Ruiz, de Hurlingham, Buenos Aires, envió este truco.

Para pasar de nivel:

"Mantener pulsada la tecla SHIFT, y hacer un paso hacia adelante, hacia atrás y tres vueltas completas. Después soltar SHIFT y hacer un salto hacia adelante pulsando al mismo tiempo ALT y flecha atrás".

Sou Reaver (Dreamcast)

Norberto Verino, de Villa Nueva, Córdoba, dice lo siguiente:

"Para introducir los trucos, pausá

el juego y aguantá L o R mientras pulsás lo siguiente:

Todas las habilidades:

Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Devorar, Derecha, Izquierda, Abajo.

Rellena Salud:

Abajo, Devorar, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda.

Máximo Salud:

Derecha, Devorar, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.

Rellenar Magia:

Derecha, Derecha, Izquierda, Disparo, Derecha, Abajo.

Magia al máximo:

Disparo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Disparo, Izquierda.

Pasar a través de obstáculos:

Abajo, Devorar, Izquierda, Derecha, arriba, Disparo, Arriba.

Vos lo pediste

Tomb Raider 2 (PC)

Estos trucos de Tomb Raider son a pedido de **Maximiliano Greco**:

Todas las armas

Durante el juego, tomen una bengala, den un paso adelante (manteniendo presionada la tecla **caminar**), después den una paso atrás. Den tres vueltas completas y entonces salten hacia atrás. Tendrán todas las armas.

Munición ilimitada

Una vez terminado el juego, vuelvan a cargar cualquier nivel. Tendrán municiones ilimitadas para todas las armas y bengalas y *medi-packs* ilimi-

tados. Los enemigos serán más poderosos.

Rogue Squadron (PC)

A pedido de varios de ustedes, van estos excelentes trucos:

Para utilizar estos códigos, seleccionen **settings** en la consola del juego y hagan clic en **General**. Ingrésenlos en el área que dice **"Enter Passcode Here"**. Para borrar un código, selecciónenlo y presionen **SHIFT + Delete**.

Código / Efecto

CREDITS / Muestra los créditos.

HIKEN / Esconde las

armas secundarias.

IAMDOLLY / Vidas ilimitadas.

LEIAWRKOUT / Activa el *force feedback* del joystick.

LOKJOT / Permite aterrizar y hacer reparaciones.

MAESTRO / Permite escuchar todos los temas de Star Wars.

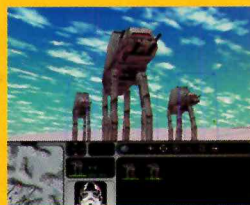
Hay que ir al menú **High Scores**.

NEUC / Destruye todas las naves imperiales que aparecen en el radar.

NUMBERTWO / Da infinitas armas secundarias.

TIEDUP / Volar un TIE - IN receptor.

TOUGHGUY / Entrega todos los *powerups*.



BLAMEUS / Muestra fotos del equipo de diseño del juego.

RADAR / Radar alternativo.

ACE / Alta dificultad.

OOMPAWAMPA / Permite seleccionar los niveles.

WOCKIEPELT / Volar el Halcón Milenio.



Diego Sasturain

gamefanáticos veloces

Este mes, se llevan un juego de regalo **José Frandini**, de Moreno, Pcia. de Buenos Aires, **Santiago Lescano**, de Córdoba capital, **Santiago Merlini**, de San Jorge, Pcia. de Santa Fe, **Melisa Ruiz**, de Hurlingham, Pcia. de Buenos Aires y **Norberto Verino**, de Villa Nueva, Córdoba.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco *gamefanáticos* más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A. de regalo. **Por favor, completá con nombre, apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!**

Música on line

DISFRUTÁ
AL MÁXIMO
DEL RITMO
MUSICAL,
DE LA MANO
DE TU PC



www.computerfactory.com.ar



www.compumundo.com



www.musimundo.com

Auriculares Genius,
ultralivianos y có-
modos. Para escu-
char con toda fide-
lidad.

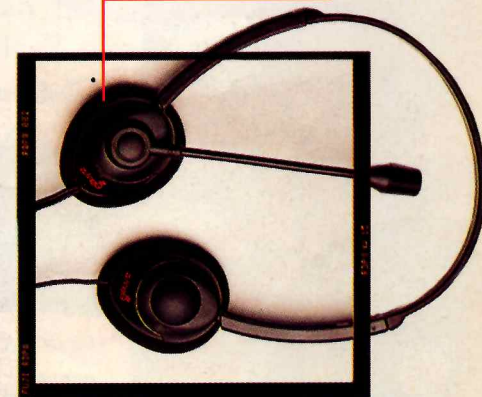
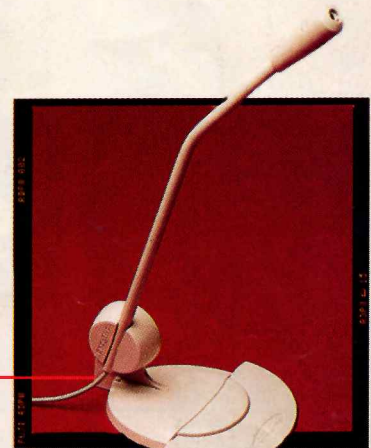
Un CD puede
cambiar tu rit-
mo... elegi a gos-
to rock, pop, o
funky.

Por Patricia Delmar. Producción: Florencia Argüello. Fotos: Juanjo Bruzza

¿Te gusta el tamaño? Es un parlante 3M ideal para seguir bailando.

Para que tu voz se escuche como la de Shania Twain, usá un micrófono Creative.

¿Te tocó ser el DJ? Entonces concéntrate con estos auriculares con micro incorporado para organizar tu programa.



Agradecimientos a: Sixto Bar/benetton.com/mistral.com/12 onzas/Cheeky/Agencia MZ

¿CD manía?
Seleccioná
lo que querés
escuchar
y apretá **play**.



www.sony.com/index4.htm



www.submarino.com



www.garbarino.com.ar/home/index.htm



www.yeye.com





www.bmg.com



Los auriculares **Labtec** o los **Street Style** son una solución para ir por el mundo escuchando lo mejor, sin darse cuenta de llevarlos encima.



Otra forma de autonomía son los auriculares con antena, como los **IMAXES** que permiten moverte libremente por la casa sin necesidad de cables.



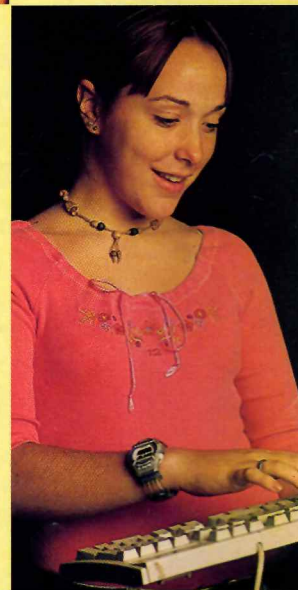
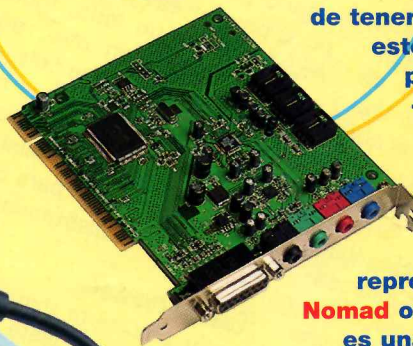
Las nuevas placas **Sound Blaster Live MP3+** y **X-Gamer** soportan todos los formatos de audio imaginables desde tu compu a tus oídos.



La comodidad de tener conectados estos pequeños parlantes **3M** -u otros más sofisticados como los que vemos junto a la PC- al **reproductor MP3 Nomad** o a la compu, es una alternativa para tener muy en cuenta.



El **Fly Video '98 FM** conectado a tu PC te permite escuchar radio, ver TV y capturar imágenes de los videoclips que más te gusten.



El nuevo micrófono de **Labtec** posee un diseño ligero y elegante que se acopla de forma funcional a la computadora y ofrece muy buena calidad de sonido.

WALKMAN digital

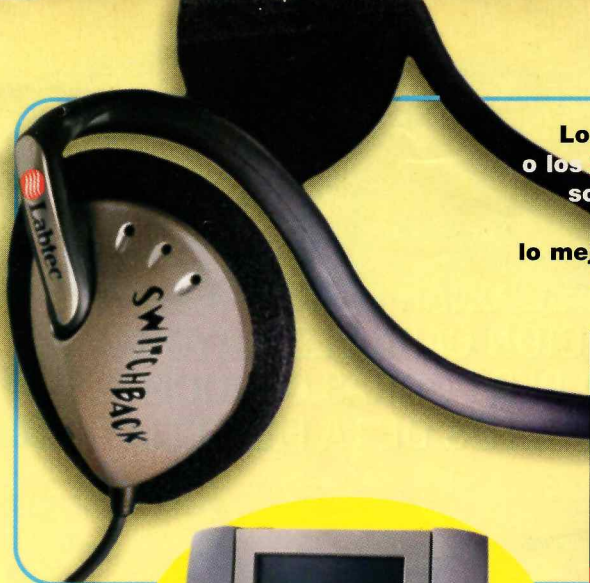
El nuevo **NOMAD II** de **Creative** es el líder entre los reproductores compactos de música MP3. Su formato de bolsillo es más cómodo para llevar encima. Es ideal para bajarte los últimos temas de

difusión desde los sites oficiales de tus artistas favoritos y tenerlos siempre con vos. Su calidad es similar a la de un CD y permite almacenar cerca de una hora de grabación. Cool!!





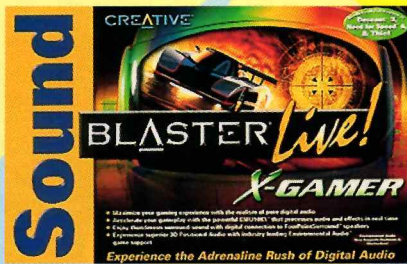
www.bmg.com



Los auriculares **Labtec** o los **Street Style** son una solución para ir por el mundo escuchando lo mejor, sin darse cuenta de llevarlos encima.



Otra forma de autonomía son los auriculares con antena, como los **IMAXES** que permiten moverte libremente por la casa sin necesidad de cables.



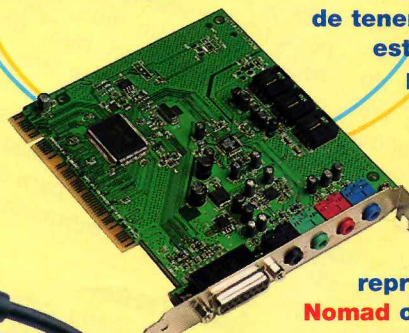
Las nuevas placas **Sound Blaster Live MP3+** y **X-Gamer** soportan todos los formatos de audio imaginables desde tu compu a tus oídos.



La comodidad de tener conectados estos pequeños parlantes **3M** -u otros más sofisticados como los que vemos junto a la PC- al reproductor **MP3 Nomad** o a la compu, es una alternativa para tener muy en cuenta.



El **Fly Video '98 FM** conectado a tu PC te permite escuchar radio, ver TV y capturar imágenes de los videoclips que más te gusten.



El nuevo micrófono de **Labtec** posee un diseño ligero y elegante que se acopla de forma funcional a la computadora y ofrece muy buena calidad de sonido.

WALKMAN digital

El nuevo **NOMAD II** de **Creative** es el líder entre los reproductores compactos de música MP3. Su formato de bolsillo es más cómodo para llevar encima. Es ideal para bajarte los últimos temas de

difusión desde los **sites** oficiales de tus artistas favoritos y tenerlos siempre con vos. Su calidad es similar a la de un CD y permite almacenar cerca de una hora de grabación. **Cool!**



**COLECCIONAR ESTAMPILLAS
ES UNA AFICIÓN CADA VEZ MAYOR.
POR LA RED PODRÁS CONOCER
MÁS SECRETOS DE LA FILATELIA**

Estamp



L

as estampillas se utilizan cuando se envían cartas, para demostrar que se ha pagado por ello. Muchos se han dedicado a coleccionarlas. En la Web existe una gran cantidad de sitios que se ocupan del tema.

En 1840 un inglés llamado Rowland Hill pensó que una estampilla pegada en la parte de atrás de los sobres era una buena forma de comprobar que quien enviaba una carta ya había abonado los impuestos correspondientes.

Desde entonces, se han multiplicado las personas interesadas en conservar y coleccionar esos pequeños objetos: es una actividad que se llama filatelia.

Sello particular

Cada país crea sus propias estampillas (también se las llama sellos postales) y coloca su nombre y el precio que cuestan en ellas. En Argentina se usan desde 1856.

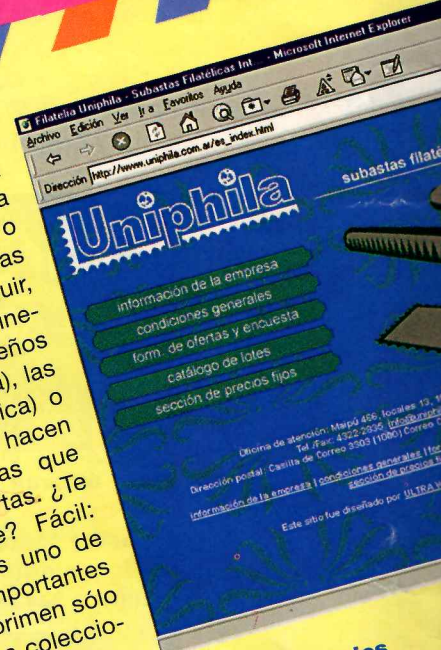
Muchos coleccionistas han optado por dividir sus estampillas por países -todas las de Argentina por un lado, todas las de Hungría en otro, por ejemplo-, en tanto que otros lo hacen por temas -las que tienen dibujitos de mariposas, de barcos, o de futbolistas-. Se utilizan álbumes para ordenarlas y poder disfrutarlas.

¿Cuánto cuesta?

Enviar una carta dentro de la Argentina hoy cuesta 75 centavos. Entonces, muchas estampillas tienen ese precio es-

crito. Sin embargo, el valor de las estampillas viejas no es el que está puesto en ellas. Ya sea porque son antiguas, o porque no se hicieron muchas y son difíciles de conseguir, llegan a valer muchísimo dinero. Algunos países pequeños -como Palau (en Oceanía), las islas Seychelles (en África) o Anguilla (en América)- hacen más estampillas de las que necesitan para sus cartas. ¿Te preguntarás por qué? Fácil: porque la filatelia es uno de los negocios más importantes que tienen y las imprimen sólo para venderlas a los coleccionistas de todo el mundo. En esta época, donde los electrónicos son cada vez más comunes -y el correo electrónico no lleva estampilla-, muchos se preguntan hasta cuándo existirán nuevos sellos postales para guardar en sus colecciones.

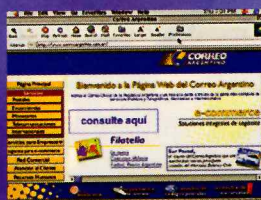
Walter Adrián Duer



Muchos negocios se dedican a la venta de estampillas y organizan remates de sellos postales. Se alcanzan precios muy altos.

El ciberinforme

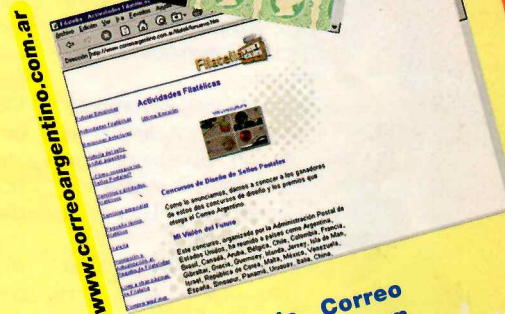
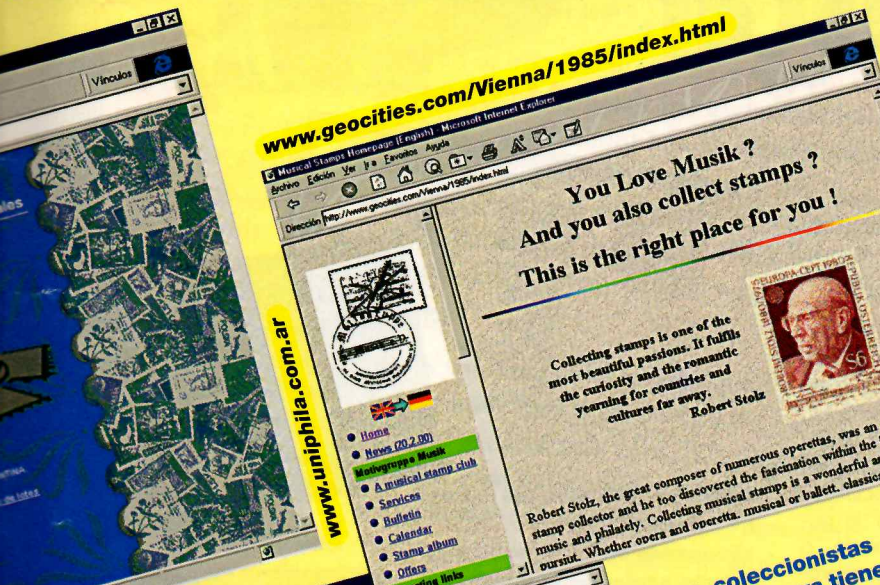
En www.correoargentino.com.ar podrán encontrar novedades, apreciar la Colección Milenio y las emisiones dedicadas al fútbol. Una buena manera de entrar es clicar directamente en Filatelia, que aparece en su página principal.



Una vez dentro, recorré la galería de emisiones: verás el último lanzamiento del Correo Argentino. Siguiendo el índice, observarás los sellos más recientes. Y algo interesante: un espacio para comprar estampillas.



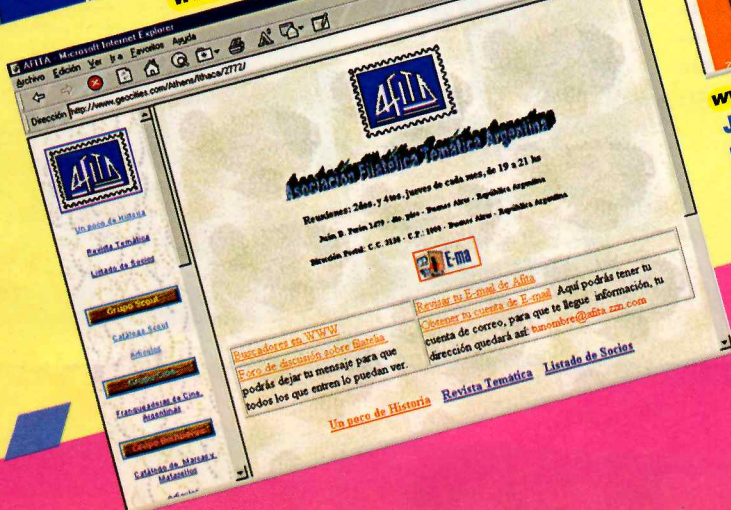
Las en la Web



El sitio de Correo Argentino dedica un espacio importante a la filatelia. Este hobby también tiene sus revistas, como Crónica Filatélica, que cuenta con una interesante Web.

www.afinsa.com/cronica3/cromar00/summar.htm

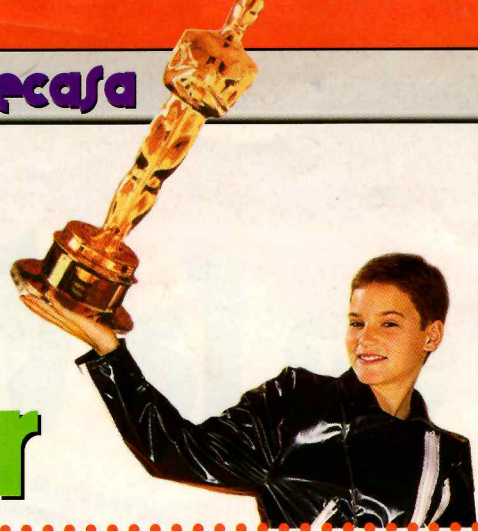
Jóvenes coleccionistas se suman a seguidores de revistas y asociaciones on line.





CONVERTITE EN DIRECTOR DE CINE
Y CONSEGUÍ APLAUSOS DE TODOS

Rumbo al Oscar



Todas las Mac ya vienen listas para que empieces a hacer películas como si fueras un profesional. Desde las más baratas ya tenés disponible todo para que filmes, edites, pongas efectos especiales, sonidos, recortes y pegues. Es ideal para jugar, sorprender en la escuela o empezar a convertirte en un Spielberg. Las Mac más nuevas tienen dos novedades importantes. Una es la conexión que se llama **FireWire**, que es la que usa la mayoría de las cámaras digi-

tales de video. La segunda es un **DVD-ROM**, que te deja ver video como si fuera en el cine. Con todo esto, más un programita que se llama **iMovie** y viene en la máquina, te podés lanzar como director de cine. Este **software** te ayuda para pasar lo que filmaste de la cámara a tu Mac. Con dos o tres clics podés ordenar las imágenes, agregarle títulos, usar efectos especiales y poner música. Después, la podés guardar en tu compu, o mandarla con el mismo programa a la cámara para hacer copias en video.

Además de jugar con el programita, en www.apple.com/imovie vas a encontrar un montón de opciones nuevas para bajar a tu compu e ir mejorando tus films. En "**Free Stuff**" dentro de esa página, tenés un montón de sonidos, fondos y otros "chiches" para usar gratis.

Flavia Tomaello

Si te interesa una imagen en particular, **cliqueá para ver de qué se trata y, si te gusta la podés bajar a tu compu. Cuando abras el programa iMovie vas a encontrar pantallas listas para empezar a armar.**

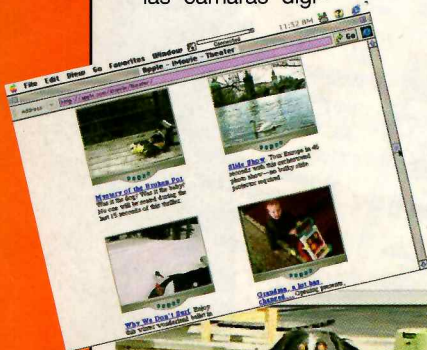


Bajate de todo para tus éxitos de www.apple.com/imovie cliqueando en **Free Stuff. Y si querés adelantarte al estreno de "Misión a Marte", entrá en www.missiontomars.com. Hay además películas cortitas que te pueden inspirar.**



truquitos de director

Si te querés hacer el canchero, acá van los atajos de teclado de **iMovie Home**: se mueve al principio de la película.
Barra espaciadora: permite hacer Play y Stop.
Command + "S": guarda una película.
Flecha (derecha o izquierda): avanza o retrocede un cuadro.
Shift + flecha a la derecha: avanza o retrocede diez cuadros.
Command + "[/"]: retroceso (rewind)
Flecha (arriba o abajo): aumenta o disminuye el volumen.
End: se mueve al final de la película.
Command + "N": crea una película nueva.
Command + "O": abre una película existente.
Command + "]": avanza rápido (fast forward).
Command + "F": guarda un cuadro en particular como archivo por separado.
Command + "I": lleva el archivo a otro lado.



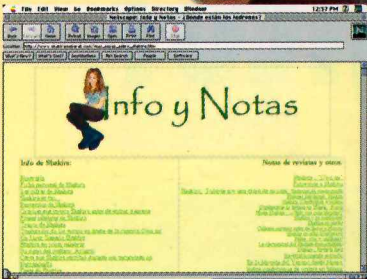
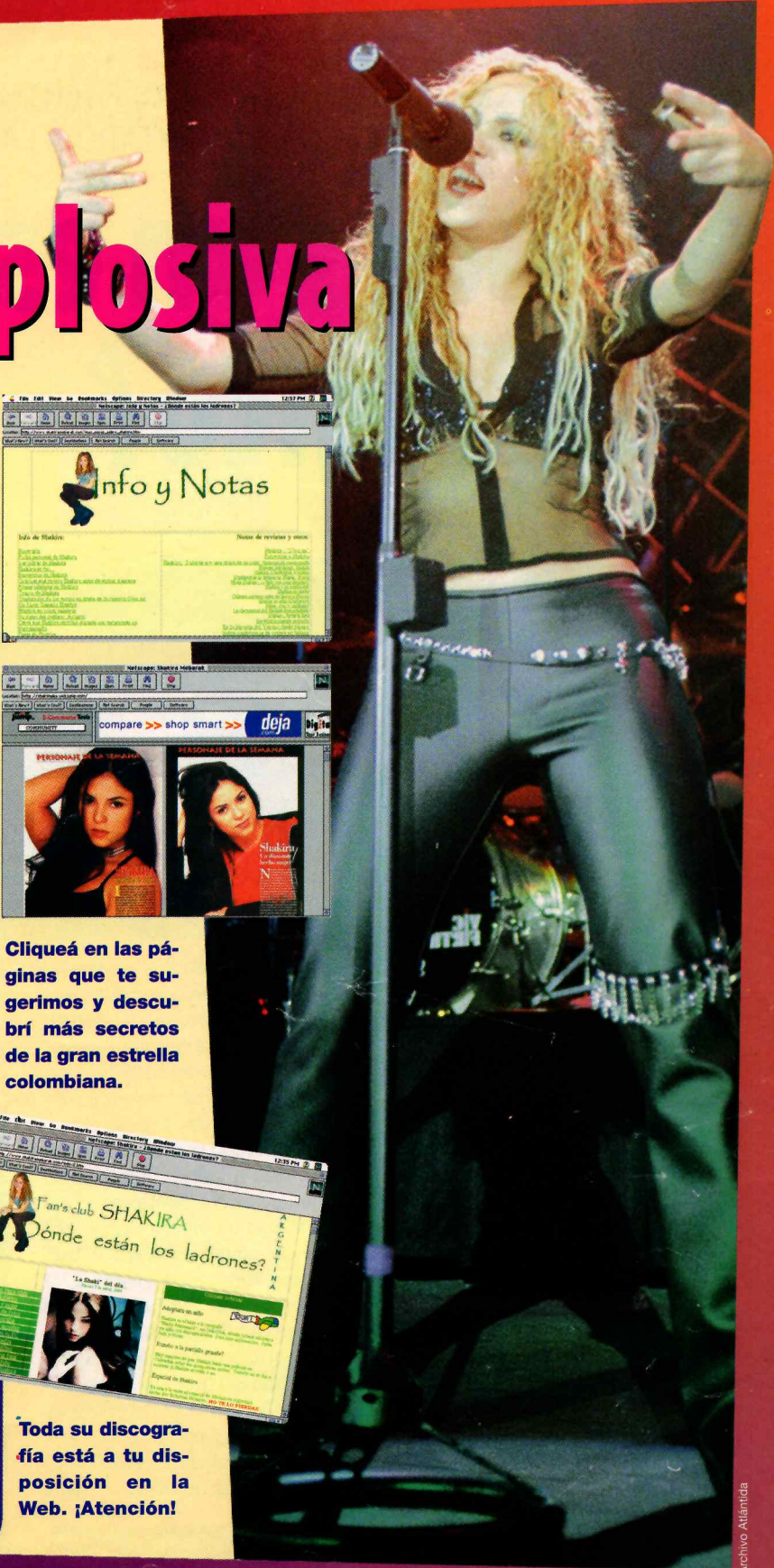
ESTÁ CONFIRMADO: EL FENÓMENO SHAKIRA ES IMPARABLE. Y CLARO, EN INTERNET TAMBIÉN BRILLA

Una chica explosiva

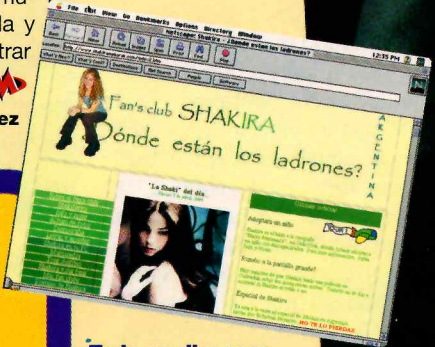
Se llama **Shakira Isabel Mebarak Ripoll** pero todos la conocen por su primer nombre. Tiene 23 años y el mundo está rendido a sus pies. En estos últimos años se ha convertido en un fenómeno sorprendente que crece cada vez más. A los 5 años supo que lo suyo era la música y hoy, sus canciones las cantan chicos y chicas de todas las edades. Además de su talento indiscutible, atrapa al público por su carisma, dulzura y la sensualidad de sus movimientos. Hay quienes dicen que sus canciones se acercan al **rock** y otros, en cambio, sostienen que es la nueva diosa del **pop latino**. Lo cierto es que su éxito traspasó las fronteras de Colombia y en todos los

países donde se presenta es toda una revolución. Las entradas se agotan a pocas horas de salir a la venta y el corte **"Ojos así"**, de su última producción, está primero en el **ranking** de todas las radios. Además, su cara es la imagen de algunas de las marcas más afamadas a nivel internacional. **Shakira MTV Unplugged** ya lleva vendidas más de 100.000 copias, sólo en Argentina. El Luna Park vibró en cada una de sus funciones y el delirio de las **fans** se hizo sentir con **"Dónde estás corazón"**, **"Inevitable"**, **"Pies descalzos, sueños blancos"**, **"Estoy aquí"**. Sin dudas, es la nueva reina de la música **rock-pop** latina e Internet está siendo testigo de semejante fenómeno. Si estás enganchado con su música y querés saber todo sobre ella: su biografía, discografía y artículos sobre la estrella publicados en diarios y revistas, tomá nota de las direcciones donde podés encontrarla. Hay muchas páginas dedicadas a ella y muy completas. Vas a encontrar novedades y fotos.

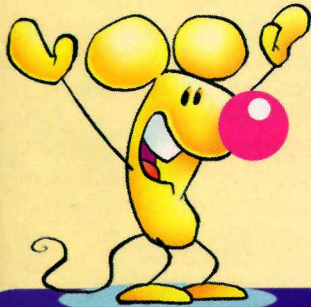
Lorena Blázquez



Cliqueá en las páginas que te sugerimos y descubrí más secretos de la gran estrella colombiana.



Toda su discografía está a tu disposición en la Web. ¡Atención!



- <http://www.shakiraweb.com.ar>
- <http://www.shakirarock.freesevers.com>
- <http://www.shakiramebarak.com>
- <http://www.shakimeba.webjump.com>
- <http://www.geocities.com/SunsetStrip/Concert/9590/>
- <http://www.dondeestanolosladrones.8m.com>
- <http://www.geocities.com/Hollywood/7924/biograf.html>
- <http://www.cae.wisc.edu/gonzalez/shakira.html>
- <http://members.tripod.com/journalism/shakira.html>

TE PROPONEMOS UNA VUELTA A LAS FUENTES, NO SÓLO POR ESO DE QUE TANTO VA EL CÁNTARO A LA FUENTE...

¿Qué es un estudio analógico?

Muchas de las herramientas con las que contás hoy en tu compu tuvieron origen en los viejos y originales estudios de grabación que utilizaban sistema analógico.

El sistema digital, muy sintéticamente, codifica la información, la que entra y la que sale, en ceros y unos, es decir en dígitos. Todo es una larga serie de numeritos que tu PC codifica y traduce de esta forma.

La vieja y querida cinta

Aunque te parezca una antigüedad, no está tan lejos de la época en que tus padres hacían sus primeras armas en los



bailes. Los estudios profesionales en los que hoy podés encontrar un sistema de grabación como este, siguen optando y perfeccionando la técnica de la grabación sobre cinta magnética, que posibilita un sonido mucho más real y cálido de lo que a veces puede ofrecerte la PC. No obstante, a veces, luego de grabar con el sonido de cinta, es posible que algunas tomas se lleven a la compu para procesarlas, y aunque no lo creas, después vuelvan a grabarse en la cinta para juntarse con los otros instrumentos. Un buen ejemplo es el estudio "El Puente" que cuenta con tres salas diferentes y logra resultados notables.

Silvia Erlich-Fotos: César Cichero

Los efectos de rack vienen fabricándose o inventándose desde los años sesenta, a través de la experimentación con cinta.



¿Qué es...

... una "patchera"?

Es la "madre" de las conexiones. Todos los cables y los enchufes que se ven en los racks, en las máquinas y en los micrófonos del lado de la sala, pasan siempre por aquí e interconectan todo. Así podés poner una cámara de reberberación, o un compresor con cualquier toma, y preparar un sonido antes de grabarlo.

...la "mesa"?

Es lo que ves sobre la mesa de la sala de control. Se le dice así a la consola y a sus accesorios. Hay mesas automatizadas que pueden ir registrando los cambios que vas haciendo, a medida que se graba.

...una "pecera"?

Es el lugar, cerrado y aislado, en el que se ubican los músicos e instrumentos. Se le dice así, por asociación, refiriéndose al sector de dobles vidrios que separan la sala y la mesa.

...acustizar?

Es preparar una sala para que se genere un medio óptimo para la propagación y reflexión de los sonidos.

... un "rack"?

Es un gabinete metálico que contiene equipos de sonido. También llaman así a un mueble que contiene una pila de racks.

...un "Loop"?

Años atrás, era un trozo de cinta magnética con un efecto especial, para agregarlo a otro registro.

Opinión de experto

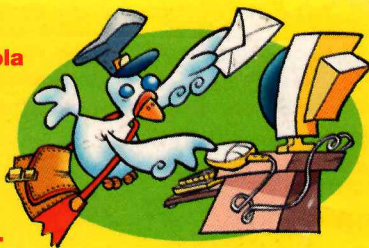
Freddy Salami, técnico del estudio "El Puente" nos dice: "Tratamos de rescatar el sonido lo más real posible, la otra línea sería tratar de desdibujarlo, para lograr algo diferente de lo que teníamos, buscando distintos efectos. Para la primera, intentamos que las acústicas sean lo más naturales posibles, que no sean piedra ni piso de mosaico, o un techo muy alto, porque entonces el medio empieza a trabajar sobre el instrumento o sobre lo que se está grabando"

DICCIO-ENTER

NO PODÉS DESCONOCER
ESTOS SIGNIFICADOS

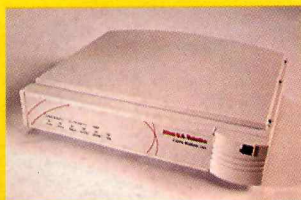
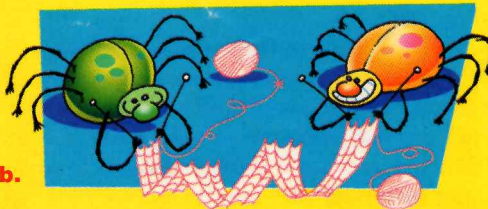
internet

POP mail: Mail es "correo" y **POP** es por "post office protocol", el programa que controla tu correo electrónico. Es el nombre del sistema de correo que usa la empresa que te da servicio de **Internet**. Estas cuentas se leen desde la compu del dueño. En el número 4 de Billiken Compu te contamos cómo leerlas cuando estás de viaje.



Browser: Es el programa que usás para ver páginas de la Web. Transforma los archivos de la WWW en textos e imágenes, y puede reproducir videos o sonidos. Los más conocidos son Internet Explorer, de Microsoft, Netscape Navigator, de Netscape, además de programas como Opera.

ISP: Significa Internet Service Provider, proveedor de servicios de Internet. Es la empresa a la cual llamás con tu módem. A través de sus computadoras podés recibir y transmitir los contenidos de la Web.



Cablemodem: Un módem común se conecta a la línea telefónica para usar la Internet. En algunos lugares la información de la Web llega a los hogares a través del cable de TV, junto con las imágenes de la tele, y sin interferirlas. Para conectarse a ese sistema se usa un módem especial. ¿Ya adivinaste cómo se llama?



03



cyber shopping

TERCERA DIMENSIÓN

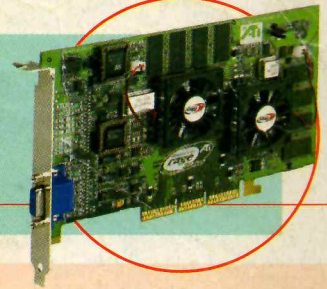


ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

SUPER STAR

Basada en la nueva estrella de los procesadores gráficos, el GeForce 256, llegó Súper ATI. No sólo es una tarjeta de última generación para juegos 3D con todos los efectos, sino

que **captura video** en formato MPEG-2, funciona como receptor de **TV cable** y tiene salida de video, tanto para los juegos como para la señal de TV. ¿Se puede pedir algo más?



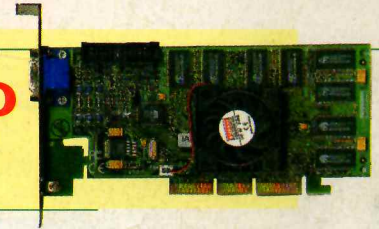
Hace sólo unos meses Matrox lanzó la G400. En cuanto a su **performance** en juegos, es más que sólida y está a la altura de cualquier juego **3D** de la actualidad. Sin embargo, la **Matrox** tiene otras cosas para ofrecer, ya que permite conectar dos monitores a una sola compu y tiene, además, **salida de video** para ver los juegos o un DVD en la tele.

MULTI FUNCIÓN

Diamond es una marca con amplia trayectoria en la fabricación de tarjetas de video. Este modelo suyo, si bien no es de lo último en cuanto a velocidad, presenta

grandes ventajas. Basada en el procesador gráfico **TNT 2**, la **V770** es una de las tarjetas **3D** más estables y ofrece una excelente relación precio-prestaciones.

EQUILIBRIO Y CALIDAD



¿te perdiste ALGÚN NÚMERO de billiken compu?

¡Ahora lo podés conseguir con sólo pedirselo a tu kiosquero amigo, que lo encargará especialmente a nuestro distribuidor! Si tenés mucha, mucha urgencia, comunicate directamente con la editorial los días **martes de 14 a 17 horas** y pedí con **Ejemplares Atrasados**. Tenés que llamar al (011) **4331-4591** al 99, interno 1357. ¡Armá tu colección completa!





¡ILLEGÓ EL CARTERO!



ew Reply Reply All Forward Add Contact Delete Contacts Find Send & Receive Preferences

MÁS CARTAS, MÁS AMIGOS. ¿TODAVÍA NO NOS ENVIASTE LA TUYA? NO ESPERES MÁS Y ACORDATE DE MANDARNOS TU FOTO. ¡HASTA LA PRÓXIMA!

¡Hola! Me llamo **Juan José Vercellone** y les escribo para decirles que todos los meses compro la revista y me "recopa". Me gustan los trucos, la información que trae y sobre todo, los CD de regalo. Espero que puedan leer mi carta. Les dejo mis saludos.

¡Hola! Me llamo **Agustina Brisco (13)** y les cuento que me apasiona jugar con la compu, al fútbol y al **handball**. Hace poco tuve otitis y lo único que pude hacer fue sentarme frente a mi máquina para divertirme. Con tanta práctica hubo varios juegos en los que llegué al último nivel. Y la verdad es que gracias a Billiken Compu paso momentos muy lindos. ¡Los felicito por la reví!

Billiken Compu: Les escribo para decirles que me compré la reví y me encantó. Hacen un trabajo buenísimo y de forma entretenida. Toda la información que trae me ayuda mucho para las clases de computación del cole. Quisiera preguntarles qué antivirus me recomiendan. ¡Ah! mi nombre es **Justina Gisande**.

Respuesta de la R: Te recomendamos el Norton Antivirus, de Symantec o el PC Cillin, de Trend. Los dos son excelentes.

Billiken Compu: Somos **Ana y Laura** de Morón y queremos decirles que siempre compramos la revista porque nos gusta mucho. Estuvimos durante meses jugando al apasionante **Claw** y finalmente pudimos terminarlo gracias a los supertrucos. Además de felicitarlos por la revista, les pedimos si pueden regalar otro juego como este que combine estrategia con aventura. ¡Ojalá que sí! Gracias.

Queridos amigos: Mi nombre es **Gimena**, tengo 11 años y vivo en Santa Fe. Quiero decirles que la revista es una "masa" y los juegos me "redivierten". No me pierdo ni una Billiken Compu y me encantaría aparecer en la próxima. Los quiero mucho. ¡La revista es "lo más"!

¡Hola! Me llamo **Nicolás** y tengo 14 años. Les escribo para decirles que los juegos de regalo están "rebuenos" y además, quiero felicitarlos por toda la información que traen sus revistas. Antes de despedirme les hago un pedido: me gustaría que en alguno de los próximos números regalen un juego de lucha.

Pedile permiso a tus padres para dar a conocer tu e-mail o dirección postal, así la publicaremos con tu carta para conectarte con nuevos amigos.

Además de nuestras direcciones de e-mail, que están abajo, podés escribirnos a: Azopardo 565, (1307), Capital.

117 message(s), 117 displayed

En junio, la palabra clave es: ¡Enter!

No te olvides que el **5 de junio** nos vemos de vuelta. **Billiken Compu** sigue adelante con más **sorpresas**.

Preparate para recibir otro **súper regalo**. Tu **colección** continúa en aumento. Además, vamos a publicar los nombres de los que acertaron en el **juego Norton Internet Security 2000**.

Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: **para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar** y **para todo lo demás, blikencompu@atlantida.com.ar** ¡y seguimos conectados!

